papercraft y

pósters DOBLES

Akiba-kei

AKIBA-KEI

LA EVOL[illegible] OTAKU

No. 48 $25.00
2.75 Dlls.

BLASSREITER

UN FUTURO MUY OSCURO

L'ARC-EN-CIEL:

VOCES VARONILES Y EXITOSAS

AFRO SAMURAI VIDEOGAME:

EL EXITOSO ANIME LLEGA A LAS CONSOLAS

2x1

Revista de regalo

Promoción valida sólo para la Republica Mexicana

NARUTO

ナルト

todo el poder del chakra

Encuentra ejemplares atrasados de tus revistas favoritas.

MANGA STORE

DESCUENTOS Y PROMOCIONES EXCLUSIVAS PARA TI

SUCURSAL GALERÍAS
PLAZA DE LAS ESTRELLAS
Melchor Ocampo No. 193
Col. Verónica Anzures
Local J-51 Planta Alta
Frente a la taquilla de CINEMEX
De lunes a domingo
de 11:00 a 20:00 hrs.
Teléfono: 5083 3197

AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

VANGUARDIA EDITORES

DIRECTORIO AKIBA-KEI

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

J. A. Dávalos Q.
Editor Junior

Miguel A. Meza Juárez
Diseño Gráfico

EDITOPOSTER
Corrección de Estilo

Ana Cristina
Jesús Chavarría Cabrera
Judith D.
Daniel Rojas
Izzaki
Dayana
Bit Tattoo
Naria-chan
Mario Monroy
Sergio A. Ubaldo S
Redactores

J.A. Dávalos
Calidad Digital

Daniel García M.
Portada

Marco Antonio Juárez
Fernando Cabrera
J. A. Dávalos Q.
Daniel García M.
Abigail Ríos García
Judith D.
Isabel Ríos García
Trazado e Ilustraciones

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Oscar Chávez
Circulación

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"
Texto propiedad de Editoposter S.A.

AKIBAKEI 48 *es una publicación quincenal editada por* ***Editoposter S.A.*** *Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Título I.N.D.A. No. 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foranea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080* *Copyright © 2005.* *Fecha de publicación: Marzo* ***2009***.

Distribución Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S. A. de C. V., Magdalena #135, Col Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 56-87-21-50 y 55-36-40-87, e-mail: commerce@prodigy.net.mx

Las promociones de 2x1 o de revistas que se regalan dentro de esta publicación son sólo para la Republica Mexicana y puestos de periódicos; y serán válidas en el mes que se marca en esta publicación. La promoción no tendrá validez si esta revista es obsequiada dentro de otra, o si fue adquirida en un lugar diferente a puestos de revistas o local cerrado, o si fue comprada en un mes diferente a su fecha de lanzamiento.

www.vanguardiaeditores.net/akibakei

akiba-kei

AKIBA-KEi

LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

Ya antes habiamos usado este espacio para hablar de aquellas series que por su popularidad y trama absorbente se han convertido en iconos de las nuevas y crecientes generaciones de aficionados al anime. Esto aun cuando muchos los tomen como meros productos comerciales por sus interminables estrenos de episodios (bueno, cada quien tiene derecho a la libre opinión, ¿no creen?) Series como *Dragon Ball Z*, *Bleach* o *One Piece*, por mencionar algunas, han alcanzado gran fama tanto en su país de origen como en el extranjero. En el caso de *Naruto* esta popularidad se ha extendido de manera particularmente rápido en México, llegando a compararse a la que alcanzaron los *Caballeros del Zodiaco* en su tiempo. Esta fama se refleja en la gran cantidad de cartas que nos llegan a la redacción, pidiéndonos más números con información de este popular ninja. Pues bien, como en *Akiba-kei* el lector es el que manda, te tenemos un artículo con los últimos episodios de *Naruto Shippuden*, y tomando como pretexto este número, hemos preparado un reportaje sobre la vida y los misterios de los ninjas, además de nuestras ya conocidas secciones. Así que antes de que la gripe comience a generar sus estragos en mí (mismos que percibo desde que comencé a escribir) empecemos a disfrutar de *Akiba-kei*, ah, ah ah,, chuuuuuuuuu, maldición, jefeee... ¿me da unos días libres), buaaa.

PUBLICIDAD:
13-23-0-100 ext. 103
SÉ UNO DE NUESTROS DISTRIBUIDORES:
1323-0-100 ext. 111
SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

CONTENIDO

RESEÑA

BLASSREITER 4
BLACK LAGOON 2 9
HIMAWARI! 13
JUBEI CHAN J2 18
CHI´S SWEET HOME 22
SAMURAI 7 44

CLÁSICOS INOLVIDABLES

HYPER POLICE 48

SOUND

L´ARC-EN-CIEL 52

JAPÓN MILENARIO

NINJAS 56

GENERACIÓN DIGITAL

AFRO SAMURAI 59

NUESTRO NÚMERO ANTERIOR

NARUTO SHIPPUDEN
TODO EL PODER DEL CHAKRA
26

AKIBA TU CORREO 63

POR IZZAKI

Blassreiter es una historia intrigante, repleta de drama, misterios, acción, ciencia ficción y violencia, con una trama seria y personajes profundos. A primera vista puede parecer otra serie de mechas y alguna que otra chica linda pero créanme, no lo es. Haciendo gala de la calidad que caracteriza a este estudio, Gonzo, nos trae una vez más una serie al nivel de los akibas más exigentes.

HÉROE, MECHA O ASESINO

Blassreiter

El nombre de este anime escrito en alemán, *Blassreiter*, podría traducirse como "Jinete pálido". Esta serie, que salió en Japón en 2008 fue dirigida por **Ichiro Itano**, quien también participó en *Arjuna* y *Gantz*. El diseño de personajes estuvo a cargo de **Naoyuki Onda** y el de mechas corrió por cuenta de **Makoto Ishiwata**. Cuenta con 24 capítulos y fue producido por GONZO en colaboración con Nitro+, compañía más conocida por el juego yaoi *Togainu no Chi*. La música es de **Norihiko Hibino**. Actualmente un manga titulado *Blassreiter-genetic-* está siendo publicado en la revista *Champion Red*.

Nos encontramos en una Alemania ficticia. Durante una carrera de motos dos policías encuentran el cadáver de una mujer abandonado en una ambulancia. Tratan de llevárselo, o averiguar qué pasó, pero antes de que esto suceda el cuerpo comienza a moverse, y para terror de los policías y de la gente que presencia la carrera se fusiona con todos los objetos metálicos que hay alrededor, atacando a diestra y siniestra todo lo que se le atraviese. La carrera termina con docenas de muertos y heridos, entre ellos Gerd, un corredor que termina paralizado de la cintura para abajo. Esto, por supuesto, hace que se deprima y de paso arrastre a esta depresión a su amigo Herman, quien lo considera su maestro y héroe.

Pronto nos enteramos de que lo que sucedió en la carrera fue obra de un ser biomecánico llamado Amalgam o Democidad de integrar objetos metálicos a su cuerpo. Además, no es la primera vez que sucede, pues ya hay investigaciones al respecto y un grupo especial conocido como XAT que está encargado de cazar y destruir a estas criaturas. Amanda, una chica de pelo rosa e integrante de este escuadrón, busca rastros del monstruo en un almacén.

Mientras tanto Gerd decide olvidarse un poco de la depresión y salir, pensando que todavía puede ser útil en el equipo donde antes corría; sin embargo, tras oír a algunos de sus compañeros decir que él era un estorbo vuelve a deprimirse. En eso una doctora llamada Beatrice le ofrece una droga experimental que puede hacerlo caminar otra vez, pero que puede tener efectos secundarios.

Resulta que el Amalgam estaba escondido en el almacén y logró burlar las indagaciones del XAT, en un primer momento. Después los miembros del escuadrón acorralan al monstruo y están listos para hacerlo volar con una bomba, pero el Amalgam se fusiona con los explosivos. La situación se pone difícil y justo entonces aparece otro Amalgam más fuerte y derrota al que los XAT perseguían. Todos se preguntan de dónde salió este otro monstruo cuando se convierte en Gerd, de pie y más fuerte que nunca; por supuesto, se quedan sorprendidos.

Algunos creen que Gerd es un monstruo, otros que es un salvador que ha venido a ayudar a la lucha contra los Amalgams, ya que al parecer es el primer humano vivo en convertirse en uno; sin embargo, los miembros del XAT no están tan convencidos, con todo y que Herman insiste en que su amigo sigue siendo tan humano como antes. La vida de Gerd se va componiendo, y su esposa Jill le llama diciéndole que ahora que volvió a caminar quiere verlo de nuevo. Gerd acepta, pero cuando llega ve a su chica con otro, lo que hace que sus sentimientos se salgan de control, se convierta en Amalgam y mate a ambos. Mientras va huyendo es perseguido por un Amalgam negro, un hombre misterioso de nombre Joseph. Herman va en busca de su amigo, pero éste, por evitar chocar con un trailer, se sale de la carretera y su moto explota.

Malek, el hermano adoptivo de Amanda, es molestado constantemente por sus compañeros por ser extranjero, y en eso está precisamente cuando Joseph llega a bordo de una moto a defenderlo.

Ahora los medios proclaman que Gerd se ha convertido en un demonio, y aunque se cree que ya está muerto,

Herman se molesta tanto que va a casa de Jill para reclamarle por todo lo que ha dicho de su amigo. Mientras tanto el amante de Jill, que fue atacado por Gerd se convierte en un Amalgam y agrede a los miembros del XAT, en eso Joseph, convertido en Amalgam, aparece y lucha contra él, escapándose después de los disparos del XAT. Si de por sí Joseph era buscado por el XAT ahora lo es mucho más, ya que Herman cree que él es el responsable de la muerte de Gerd y se propone encontrarlo por lo que se impone en la ciudad un toque de queda.

Jill ahora también muestra síntomas de convertirse en Amalgam, por lo que Amanda sospecha que este peculiar estado puede contagiarse por la sangre, aunque no resulta cierto del todo. En eso en el perímetro vigilado es detectado un Amalgam, que después es destruido por el XAT. Joseph toma su forma de Amalgam también y pelea contra el XAT que logra herirlo, pero luego escapa para encontrarse, ya en su forma humana, con Malek, que deambula en la calle triste por ser tratado como basura por los demás chicos.

Gerd no está muerto y ha vuelto a las carreras de motos convirtiéndose en un campeón, pero también ataca a Igor, un motociclista rival de su mismo equipo, por lo que los rumores de que Gerd es un monstruo no paran, y como se teme que vuelva a atacar a Jill la trasladan en una ambulancia, pero de pronto la mujer se convierte en un Amalgam y no queda más que hacer explotar el vehículo. Gerd, en forma de Amalgam, aparece en escena y mata a Jill, aunque sintiéndose triste, ya que aún sentía algo por ella. Los del XAT y

algunos policías disparan contra Gerd, pero Herman, que parece ser el único que cree en él ahora, lo defiende y le cubre la huída.

Malek esconde a Joseph y lo trata bien en lo que se curan sus heridas, después el chico acompaña a Herman a visitar a Gerd, que al correr una vez más con su amigo y al conocer a Malek, que es su admirador, parece haber vuelto a la normalidad, sin embargo en media carrera Gerd empieza a tener alucinaciones y quiere matar todo lo que tenga enfrente. Joseph aparece y trata de detenerlo, pero al no poder lo mata, lo que causa el rencor de Herman y la profunda desilusión de Malek, quien deja de ver un héroe en el fallecido Gerd. Si creen que el camino de esta serie está marcado se equivocan, pues a partir de este momento cambian muchas cosas, surgen nuevos Amalgam, algunos misterios se revelan y otros solamente se vuelven más complicados y *Blassreiter* se encamina hacia un final impredecible.

La animación tiene gran calidad, y eso sí, muchos efectos por computadora, lo que en conjunto con un buen diseño de personajes le da a esta serie una pinta muy tridimensional. En el estilo de los personajes se nota tanto el estilo característico de Nitro+ como el toque de GONZO, sobre todo en aquello de poner efectos CGI por todos lados. Los colores y la acción son excelentes y, hay que decirlo, en esta serie no encontrarán lindas lolitas, cosas moe o fanservice descarado, ya que Blassreiter no se enfoca mucho en estos aspectos, aunque eso sí este anime tiene lo suyo.

En cuanto a música la verdad es que toda esta serie es muy recordable. El primer opening de este anime destaca por tener un buen ritmo, rockero y nada meloso que se ajusta a la perfección con el carácter de la serie. Esta canción se llama *Detarame na Zanzo* y es del grupo **GRANRODEO**. El segundo opening es *Unripe Hero* de **Minami Kuribayashi** y aunque es un tema más dulce en el también se hace buen uso de las guitarras y la batería. En cuanto a endings *Blassreiter* cuenta con cuatro, el primero es *Sad Rain* de **Aki Misato**, el segundo es *A Wish for the Stars* de **Kanako Itou**, *Separating Moment* de **Aki Misato** y por último *Sweet Lies* una vez más de Kanako Itou.

GONZO como estudio ha destacado por hacer muy buenas series. Pero *Blassreiter* es una serie bien hecha que vale la pena ver, sobre todo por su trama; dinámica y que da giros sorprendentes que nos mantienen pegados al asiento sin desconcertarnos o volverse demasiado complejos. Con la duración ideal para este tipo de historia, muchos misterios y personajes carismáticos, profundo y con un diseño llamativo, es una de las series recientes de corte adulto que no puedes dejar pasar.

¡Que la disfrutes!

¡Hasta la próximas y que la Fuerza esté con todos ustedes!

PERSONAJES

Gerd Frentzen

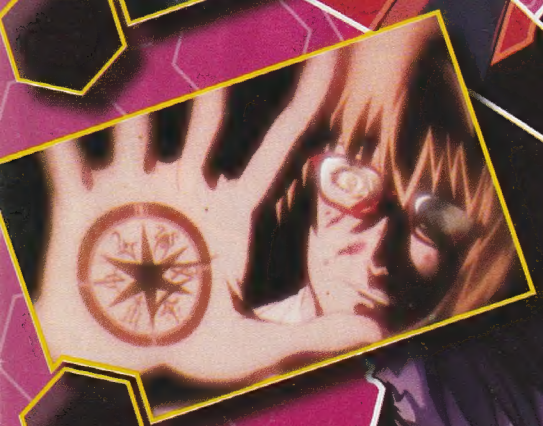
Un corredor de motocicletas famoso que por un encuentro con un Demoniac queda lisiado. Más tarde, con la ayuda de Beatrice, vuelve a caminar pero pagando el precio de convertirse en un Amalgam. Después de esto, todo el tiempo tiene alucinaciones en las que se ve a sí mismo como un Amalgam, tiende a perder el control y le pide después a Joseph que lo detenga si esto pasa. Lo único que desea es volver a correr junto a su mejor amigo, y aunque lo logra su final es trágico.

Malek Yildrim Werner

Hermano adoptivo de Amanda y fan a morir de BERD. Es un chico algo reservado pero bueno, que siempre está dispuesto a ayudar a quien lo necesita. Después de estar en la depresión total se convierte en un Amalgam con ayuda de la doctora Beatrice. Malek es fuerte y valiente, sin miedo a arriesgarse por lo que quiere.

Elea

La imagen de una chica con orejas de elfo y pequeños cuernos que aparece en el tablero de la moto de Joseph, le sirve como guía para encontrar a otros Amalgam.



Herman Saltza

Además de ser corredor y mejor amigo de Gerd también trabaja en XAT, donde continuamente desobedece las órdenes que se le dan para hacer lo que él considera correcto. Nunca deja de considerar a Gerd su amigo y maestro, a pesar de que tome la forma de Amalgam. Le guarda un especial rencor a Joseph. Junto con Amanda se opone a la organización Zwölf y rescatan a Malek, otro humano convertido en Amalgam.

Amanda Werner

Una chica de cabello rosa integrante del XAT, que al principio cree en su misión de acabar con los Amalgam. Pero después de que Gerd se convierte en uno empieza a dudar, y cuando su hermano menor también se convierte en Amalgam hace lo posible por esconderlo. Cuando casi todos los integrantes de XAT han muerto ella misma huye en busca de refugio.

Joseph Jonson

Carismático y misterioso este tipo se dedica a cazar Amalgams, aunque él mismo es uno. A su vez es perseguido por los del XAT, quienes lo tienen como blanco número uno. Después se va revelando su vida, que en un principio fue muy parecida a la de Malek. Varias tragedias han marcado la vida de este personaje, y también varias personas, incluidos Xargin, responsable de que se convirtiera en un Amalgam, y Sasha, su hermana mayor.

Black Lagoon 2: The Second Barrage

ENTRE ALCOHOL, ARMAS Y MAFIOSOS

Sería un crimen que una serie tan buena como *Black Lagoon* no tuviera una secuela. Así que si quedaron cautivados por la sensualidad y carisma de la violenta Levy y por la personalidad y comedia de sus compañeros, sigan leyendo, pues esta segunda parte viene más llena de acción, sangre, armas y misterio. Entremos de lleno al bajo mundo de las mafias y los asesinos donde quien manda es el dinero.

k Lagoon: The Second Barrage se estrenó en llas japonesas en octubre de 2006, y al igual la temporada anterior la silla de director la **Sunao Takabuchi**, quien también estuvo a rgo del brillante guión de esta serie. El diseño de personajes es de **Masanori Shino** y la producción de **Madhouse Studios** junto a Geneon Entertainment.

Roanapur, ciudad viciada donde normalmente operan toda clase de delincuentes y mafiosos, y que es el lugar de reunión para Dutch, Benny, Rock y Levy (los tripulantes del Black Lagoon), está pasando por un momento de violencia y tensión inusitada. Alguien que se hace llamar Punisher (y no es el antihéroe de Marvel) se ha dado a la tarea de matar a los maleantes de la zona sin razón aparente. Tras varios muertos, Balalaika decide reunirse con otros jefes para tomar medidas ante este "castigador". Pronto la cabeza del tipo tiene precio y muchos lo buscan. Este chisme se extiende como la pólvora y los chicos del Black Lagoon están también informados.

Un día en un bar una rubia de cuerpo exuberante, llamada Eda, quiere que Levy entre a la cacería, y además tiene una pista. Tras un ataque a un bar la policía y Balalaika saben que quienes están llevando a cabo los asesinatos son dos mellizos vestidos con ropa de funeral. Los chicos fueron contratados por alguien, pero la sed de sangre de los mellizos está claramente fuera de control. Rock relaciona a los niños con vampiros y así descubren que son rumanos. Hotel Moscow, comandado por Balalaika, decide tenderles una trampa tras avenguar que los niños fueron vendidos y abusados, y también adiestrados para usar la violencia.

Mientras tanto, la mafia italiana se reúne y en eso lo gemelos, llamados Hansel y Gretel, como los del cuento, aparecen y matan a los hombres ahí reunidos; después se dan a la fuga. La policía llega tarde como siempre, y Balalaika, junto a un grupo de militares rusos, está lista para la guerra, pero aun no se deciden a actuar. Mientras tanto los cazarrecompensas, entre los que se encuentran Eda y Levy, están apresurados buscando a los gemelos, encontrándose incluso con unos impostores. Después, en un golpe de suerte Eda se topa con los niños, y aunque ellos le ofrecen más dinero del que le darían en recompensa por matarlos, la rubia prefiere seguir el consejo de Levy, quien propone tomar ambos motines y matar a los gemelos. Pero Balalaika, que tiene un especial interés en matar a los chicos, no está de ac

esta interferencia y le ordena a sus hombres que se deshagan de ellos como sea.

Eda y Levy tratan [illegible] la niña no c[illegible]

[illegible]

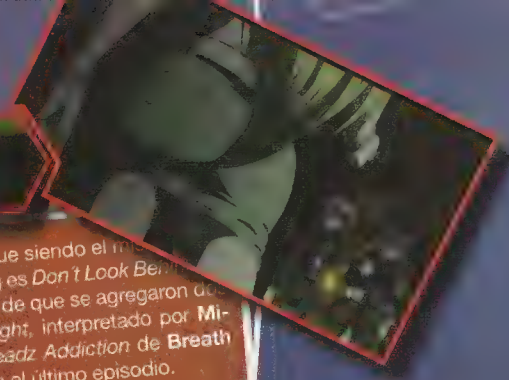
[illegible] na chica rubia de [illegible] para unos gangs- [illegible] lleva meses en el [illegible] ción éstos deciden matar a su asistente; ahora la chica tiene 48 horas para terminar el trabajo.

[illegible]

Jane, vigilada y obligada a trabajar a marchas forzadas, escapa goleando con un monitor a

uno de los tipos que la custodian. [illegible] los gangsters de Flo[illegible]

[illegible]



capture viva. A la mayoría no le parece la oferta, pero siempre hay alguien dispuesto a aceptar; esta vez es una chica conocida como Sawyer the Cleaner y otros dos tipos más. Eda y Levy, que convenientemente salieron del bar, van con Rock en un coche preguntándose qué va a pasar, y qué papel van a jugar ellos en esto, que es lo mismo que nos preguntamos nosotros.

En esta segunda temporada los temas a tratar son más fuertes y no se pierde tiempo presentando a los personajes, como sucedía en la primera parte de *Black Lagoon*, sino que se va directo a la acción, centrándose más en los trabajos que hacen los personajes. Y algo chido es que además de los impresionantes tiroteos que vimos en la temporada anterior aquí vemos a un Rock más atrevido, con más experiencia, y por así decirlo, creyéndose más el papel de maleante; incluso se ha cambiado de ropa. También Balalaika sale más y toma en sus manos la situación. Además el repertorio de personajes extraños, peligrosos o perturbados no falta.

Y no olvidemos la comedia: ingeniosa que junta el humor negro con chistes o situaciones simples pero graciosas, además ayuda a la trama a fluir.

El estilo de animación es el mismo que vimos en la primera parte, así como el opening, que sigue siendo el r... *Fraction* de Mell. El ending es *Don't Look Be...* **EDISON**, con la novedad de que se agregaron d... más: *The World of Midnight*, interpretado por **Mi-nako Obata,** y *Peach Headz Addiction* de **Breath Frecuen,** que aparece en el último episodio.

No negaré que Black Lagoon es una buena serie, original y seria, de temática adulta, pero sin dejar de ser entretenida, por lo que se las recomiendo ampliamente. Pero si aún tienen ganas de más les tengo buenas noticias, pues la tercera parte de este anime ya ha sido confirmada y se encuentra en proceso. Se dice que esta tercera temporada estará basada en el primer volumen de la adaptación a novela que se hizo de *Black Lagoon*.

Tal vez por el puro nombre o viendo algunas imágenes, la serie parezca más bien otro de esos animes de chicas con armas. Pero créanme, *Black Lagoon* es uno de esos platos condimentados y picantes, a los que uno simplemente quiere hincarles el diente. ¡Que lo disfruten!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

Cuando pensamos en anime de ninjas irremediablemente nos viene a la mente Naruto; sin embargo, además de la Villa oculta de la Hoja, hay otras villas donde igualmente se desarrollan las aventuras de aquellos que logran dominar el arte del ninjutsu. *Himawari!* es un ejemplo de ello, en donde se nos cuenta de manera amena y divertida la historia de una chica que quiere ser ninja. Salpicada de romance y acción, esta es una serie que promete bastante. ¡Vamos a verla!

HIMAWARI!

¡AVENTURAS EN LA ESCUELA DE NINJAS

Esta serie comenzó, como muchas otras con un manga, en este caso fue Hanaukyo Tsuite GoBEN, publicado en 2006. Hanaukyo, en su adaptación al anime, tiene 13 capítulos de media hora que se estrenaron en Japón también durante el 2006 y 2007, y está dividida en dos temporadas divididas de cada una. La primera historia, Ayakas Panic, fueron dirigidas por **Shigeyuki Kageyama** con diseño de personajes de **Seiji Kishimoto** y la producción de GENCO & Hands. Aquí tenemos un resumen de las dos, continuando con la segunda temporada, que es la más reciente (2007).

Hanaka Yatsuki comienza un año en una nueva vida pasada en otra ciudad del Japón rural donde hay una escuela para chicas, que es lugar de estudio mixtos. [illegible] propone, para convertirse en [illegible] para [illegible]. La vida en la Villa de Hyde [illegible] de la [illegible] cada nivel, y hasta saltan y se desplazan como si todo el grupo fuera un gran conjunto de entrenamiento. A este lugar llega Hinata Hakkai, una chica con un pasado algo misterioso que fue trasladada en un avión como consecuencia de una [illegible], y al salir a [illegible] un [illegible] de la [illegible] se encuentra un desconocido con el [illegible] de la cara. [illegible] un [illegible] la mecha.

"Impresionada por esto, la chica en la [illegible] en otra cosa que no sea pensar en [illegible] se siente [illegible] cree. Después, sobre [illegible] que [illegible] no es otra cosa que [illegible] Mientras, un [illegible] que [illegible] no [illegible] la Sociedad Daburn, la escuela de [illegible] una [illegible] tiene. Esto, sin embargo, no [illegible] para Hanaukyo, que se estará de [illegible] el [illegible] mucho que [illegible] la [illegible] hasta un [illegible] y se [illegible] su más [illegible] alumna.

El camino para convertirse en [illegible] en [illegible], pero Hinata no es una chica que [illegible] con todas sus fuerzas conseguirlo. [illegible] [illegible] [illegible] y festiva. [illegible] [illegible] una [illegible] [illegible] [illegible]

Las chicas no se tragan el cuento de que la derrotaron esa nada más porque sí, pero no tienen pruebas para decir lo contrario. Aunque Hayato las apoya, él tampoco puede hacer nada, y es más, esto les [illegible] que [illegible] a sus alumnas. Las sospechas de las chicas no están muy lejos de ser verdad, pues una conspiración se cierne sobre ellas. Un chico de aspecto [illegible] (y cuerpo algo extraño) va con [illegible], ya que tiene la piel azul es quien hace el trabajo sucio, escogiendo como su primera víctima a Himeyan.

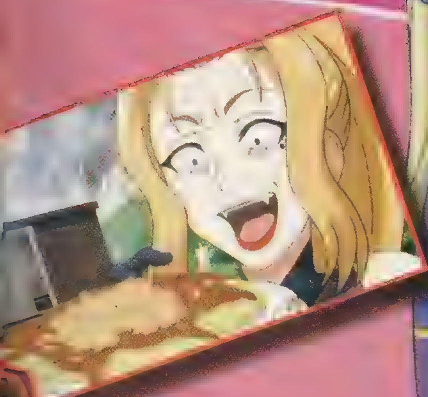
Las chicas comen despreocupadamente con [illegible], y aunque el chico que atiende [illegible] sino el de la piel azul [illegible] [illegible] siguen comiendo sin saber que él ha puesto un líquido extraño en la comida de Himeyan. El [illegible] que puso [illegible] en la comida de la chica no le hace efecto hasta que está sola en su cuarto. Entonces [illegible] de una sustancia azul y [illegible] aparece el responsable de la maldad, llevándose a [illegible] que se encuentra dormida. Sus amigas [illegible] de sus [illegible] alertadas por el ruido, pero sólo encuentran un rastro de sustancia azul [illegible] y a Hayato [illegible] en el suelo. [illegible] que Momoko, una [illegible] de gata que es su mascota, siga el rastro, aunque el olfato del animal no es [illegible] [illegible] no logra gran cosa.

Mientras tanto [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. El responsable es el tipo de la piel azul, que no [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Después [illegible]

[illegible] a Hayato [illegible] por un [illegible] de la tierra que casualmente lleva a donde está Himeyan. Pegado con su alumna, el maestro no puede hacer nada, pero se da cuenta de que junto con ellos hay una mujer [illegible] tranquilamente. La mujer, sin inmutarse [illegible] también [illegible] una imagen en su ropa. En ella se cuenta la historia del tipo de piel azul, que aunque no lo parezca es también un humano con una vida triste y traumas detrás.

Después de ser liberados por [illegible], la mujer que comía tranquilamente, Himeyan se enfrenta con el tipo de piel azul, derrotándolo después de una feroz pelea. Las chicas celebran comiendo con su [illegible], pero los [illegible] están lejos de terminar, sobre todo porque el chico azul no era más que una marioneta de villanos con planes más grandes.

Las clases regresan a la normalidad, aunque por poco tiempo. [illegible] se separa de sus amigas para ir en busca



de unas plantas, pero de pronto se encuentra con una en forma de [illegible] que nunca antes había visto. Después, para su desconcierto, encuentra la planta en su cuarto, pero cuando la quiere mostrar a los demás la planta desaparece misteriosamente. Más tarde Hayato, que va caminando por los alrededores de la escuela, se topa con la misma planta y en vez de preguntarse qué es la lleva a su casa y la cocina. Al día siguiente el maestro se queja del terror al ver que de su cabeza han brotado dos hojitas que se convierten en una planta idéntica a la que [illegible] ha sembrado.

Después de investigar un poco, las chicas descubren que la planta es en realidad un hombrecito lanzado por una organización que es también responsable de la expulsión del colegio para chicos. Esto es confirmado por Nanafushi, amigo de Shiizumi y antiguo estudiante de la escuela ninja para hombres. El chico cuenta que durante la fiesta de bienvenida para los nuevos alumnos unas personas secuestraron a los alumnos, haciendo volar después la escuela, y que él escapó de milagro.

Lo de la planta en la cabeza resulta no ser tan inofensivo, pues es signo de un veneno que se está acumulando en el cuerpo de Hayato y también en el de Shiizumi, quien probó un poco de la planta. El maestro se muestra de aspecto verde y raro y sus alumnas hacen un brebaje tratando de [illegible], pero no funciona. Después viaja junto con Nanafushi a una cueva en busca de una planta que podría salvarlo. Sin embargo, tampoco funciona. Hayato sabe que es quien está peor, y [illegible] y Himemiya se siente avergonzada de no poder hacer nada por él que es su amo y maestro. Se abrazan y justo en ese momento Hayato vuelve a la normalidad. Todos creen que es gracias al poder del amor, pero en realidad es una sopa que Nanafushi les hizo tomar.

La organización maligna que pretende terminar con la escuela ninja tiene en su poder varios experimentos con humanos y animales que mandan a la Villa del Rocío para terminar con Himemiya y compañía. Esta vez el elegido es una especie de hombre lobo que destruye un café en la villa, lo que llama la atención de las chicas y de Hayato. Yuuhi, encontrando un pelo de la criatura, trata de determinar de qué se trata.

Mientras tanto llega una nueva profesora de cuerpo exuberante y de nombre Musashibou Sennen. Hayato se siente algo atraído por ella y [illegible] juntos, pero justo en ese momento la maestra sale corriendo para después transformarse en la bestia que apareció la noche anterior. La maestra les da a las chicas clases de cómo cuidarse y embellecerse, y en la primera oportunidad las invita a un baño termal que [illegible] cada vez más [illegible]. Sin embargo, las chicas logran [illegible] con la [illegible] de Tsuki. [illegible] Ahora que saben el secreto de la maestra la persiguen y la muestran a Hayato. Al verla la mujer se transforma dejando al descubierto su verdadera apariencia y [illegible] que Hayato. El maestro y Musashibou se conocían [illegible] la infancia y la chica [illegible], pero finalmente logra [illegible] y se marcha. [illegible] volverán [illegible] más poderosos [illegible] acabar con la escuela ninja. [illegible] Mochina [illegible] una pequeña villa ninja ¡Descúbranlo!

Himemiya! es un anime lleno de color y de personajes [illegible] y

[illegible] bastante originales. Es [illegible] tacar que los típicos personajes [illegible] en el anime aquí se quedan [illegible] la serie tiene toda una variedad [illegible] ra posibilidades en diseño de [illegible] atuendos [illegible] se ven muc[illegible] mucnos elementos de esta serie [illegible] cados como una copia de Na[illegible] plo aquello de la Villa del Roc[illegible] de ninjas, pero *Himawari!* es m[illegible] eso, y aunque [illegible] [illegible]

El opening de esta serie se llama *So-raino no Tsubasa* y es interpretado por **Rioko Shiraishi.** El ending es *Kir[illegible]* que es cantada por varios art[illegible] tintos capítulos, entre ellos **Eufo[illegible]** **Matsumoto** (que es la seiyuu de [illegible]) y **Azumi Nakata.** La música es [illegible] y tiene cierto dejo de inocencia [illegible] encantadora.

Esta serie no es muy conocida y a primera vista parece tratarse de todo menos de [illegible] ninjas; sin embargo, [illegible] con que tiene muy buenos [illegible] cómicos y cierta originalidad [illegible] que valga la pena verla. En [illegible] des especiales, ninjas, misteri[illegible] elementos que la hacen una bu[illegible] *mawari!* está disponible en video [illegible]

Así que si quieres [illegible] cara del anime [illegible] una buena [illegible]

[illegible]

Kunoichi

[illegible] sualidad, aunque se ven poco el chico la ayuda en momentos de necesidad. Las demás chicas creen que entre ellos hay un romance.

Hinata Himawari

La energética y a veces torpe protagonista de la serie puede ser descuidada e impertinente, pero también es muy entregada a convertirse en ninja. Su abuela influyó en que ella terminara en la escuela de ninjas. Tiene una especie de relación amo-aprendiz con Hayato, a quien admira mucho y le llama Hayato-dono, una forma respetuosa usada para dirigirse a los samuráis. Su nombre significa girasol.

Azami

Un chico que con tal de entrar a la escuela ninja se disfraza de chica. Su misión en la Shinobi Gakuen es recopilar información para la escuela de ninjas para chicos que está en un lugar cercano. Sus compañeras saben su verdadera identidad, pero no le dan mucha importancia. Es un chico enérgico, decidido y hablador, lo que lo hace [illegible]

Hayato Marikoji

Un joven maestro que llegó a la Villa del Rocío sin saber que todos sus habitantes eran ninjas. Quería renunciar a su empleo, pero su encuentro con Himawari lo detiene. Aunque es diferente a los demás aldeanos sabe arreglárselas, incluso en las peleas. Su sueldo de maestro al parecer no le alcanza muy bien y continuamente se le ve pidiendo comida a sus alumnas.

Yusura

Es la pequeña del grupo, tiene una apariencia tierna y la habilidad de comunicarse con los animales, a los que adora; incluso tiene un gorro con orejas de gato que lleva siempre puesto. La chica tiene una mascota llamada Momota cuyo ataque especial ¡consiste en pedos! que dejan noqueado a cualquiera. El animalito la quiere tanto que se pone celoso al verla con alguien.

Kinoji

Tiene la piel oscura y el cabello rubio, y aunque es mitad gringa siempre viste una mezcla de ropa tradicional japonesa y vestimentas raras. Le gustan las cosas que explotan y odia el frío.

Tsukikohime

Una ninja en entrenamiento muy extraña que no aparece muy a menudo. Tiene orejas de elfo y una actitud desconcertantemente tranquila. Por lo general la veremos comiendo sopa miso, en donde hace que los demás tengan visiones.

RESEÑA

MAHIZZAKI

Ya en alguna ocasión hablamos de esta serie, que mezcla el tradicional género de samuráis con una comedia muy especial y personajes encantadores. Si la seriedad de otros animes de samuráis los sacaba un poco de onda sigan leyendo, pues en este anime además de duelos con espadas y enfrentamientos entre escuelas rivales, hay mucho humor. ¡Acompáñenme!

JUBEI CHAN 2

LA VERDADERA DUEÑA DEL ADORABLE PARCHE

Basada en la obra original de **Akitaro Daichi**, y después de que en 1999 viéramos el anime, llega en 2004 la segunda parte de esta historia, también es conocida como *El contraataque de los Jagyu Siberianos*. La serie tiene 13 capítulos y fue dirigida por **Hiroshi Nagahama** y **Akitaro Daichi**, con diseño de personajes de **Takahiro Yoshimatsu** y **Yoshihiko Umakoshi**. La producción es de Estudio Madhouse.

En las desoladas tierras de Siberia, Jubei Jagyu se enfrenta con Kita Ressai, el líder de una escuela enemiga. Jubei va con la orden de asesinar a Kita, pues se la ha dado su padre. Él en realidad no desea hacerlo y se opone a pelear, pero su oponente no piensa lo mismo y la batalla comienza. Las espadas se entrecruzan y en un ataque finalmente Kita Ressai rompe el frágil hielo de la superficie, sepultando bajo el agua helada y la nieve no sólo a Jubei Jagyu, sino a su esposa y a su pequeña hija Felisa, quienes presenciaban preocupadas la pelea.

Muchos años han pasado desde que esto ocurrió y ahora otros problemas aquejan al mundo; por ejemplo el calentamiento global, que hace que la nieve que antes cubría perpetuamente algunos lugares se derrita. En Siberia la escuela Jagyu, antigua enemiga de Jubei, aún existe, con todo y que los tiempos han cambiado y hace 250 años que no tienen una pelea o les mandan un asesino.

Mientras tanto en Japón, Jiyu, apodaba Jubei, es una chica como cualquier otra, que después de despedirse de su padre, que es escritor de novelas de samuráis, va hacia la escuela en bicicleta. Un niño mugroso y extraño le quiere dar algo, pero ella huye y es defendida por Bantaro y los rufianes, unos chicos de su escuela, con los que por su buen cuerpo tiene pegue. Ya en el salón los compañeros de Jubei se comportan como simios, y más aún cuando la nueva alumna, una chica rubia de nombre Felisa, se presenta.

Felisa pronto se vuelve la sensación entre los chicos, y las chicas del salón también tienen curiosidad por la recién llegada que viene desde Rusia. Jubei y Felisa salen a caminar después de las clases y cuando la chica rubia escucha que el apodo de Jiyu es Jubei, muy seria le pide que le entregue su nombre. Esto saca de onda a Jubei, pero inmediatamente Felisa sonríe y todo queda como si fuera una broma. En el bosque de bambú que hay entre las escuela y la casa de Jubei todo mundo se pierde, y las chicas, que vienen haciendo esfuerzos para ir las dos en una sola bicicleta, no se enteran siquiera de un tipo llamado Kitafuro, vestido a la usanza samurái, que viene a buscar venganza por lo que pasó en Siberia hace tanto tiempo. Kitafuro se sorprende ante la belleza de Jubei, y hasta se sonroja no creyendo que la chica sea su enemiga.

Jubei invita a Felisa a su casa, y cuando ella no la ve la chica rubia registra la casa como buscando algo. Pero antes de que Jubei pueda preguntarle qué hace, Kitafuro rompe la pared y reta a Jubei con su espada. La chica huye negando que ella sea la verdadera Jubei, pero en eso el niño mugroso, llamado Ayunosuke, salta y le coloca el parche en forma de corazón en el ojo y la chica se transforma en Jubei, derrotando a Kitafuro y

a todo el clan de los Siberia Jagyu que de pronto de dejan venir. Pero entonces una chica rubia con espada la acusa de ser una impostora, ya que ella es la hija de Jubei Yagyu y legítima dueña del adorable parche.

Jubei lucha con la chica misteriosa, que es muy fuerte y de hecho está a punto de matarla para quitarle el parche, pero Ayunosuke lo recupera a tiempo y así salva la vida de Jubei. Cuando ella despierta está en su cuarto junto a Felisa, que se porta linda y amable, quizá demasiado, y luego se despide. Después descubrimos lo que es casi obvio: Felisa es la mujer rubia que atacó a Jubei, y no descansará hasta recuperar el adorable parche.

Mientras, el padre de Jubei, que trataba de escribir una novela romántica para complacer a su hija se ve con su antiguo jefe, quien le encarga una novela de fantasmas.

Los Jagyu Siberianos, que discuten tras su reciente derrota a manos de Jubei, son atacados por Felisa, quien no satisfecha con esto va en busca del pequeño Ayunosuke, que huye y la evita usando técnicas ninja. Bantaro y los rufianes que van por ese lugar los observan. Mientras tanto, en casa de Jubei, ella y su padre están muy contentos, pues una linda mujer llamada Mikage ayudará a Sai, el padre de Jubei, a terminar su libro e incluso vivirá con él, lo que hace feliz al escritor. En ese momento Ayunosuke entra en la cocina y se presenta como el hijo de Koinosuke Odago, antiguo sirviente del Jubei original y también de la primera Jubei. En eso también, y con pinta de inocente, Felisa llega a la casa de Jubei, la abraza y hasta quiere llamar papá a Sai. Pero sin dar tiempo a más hipocresía Kitafuro entra por la fuerza y reta a Jubei a duelo, y aunque ella no tiene el parche es capaz de detener el ataque de Kitafuro, quien se queda sorprendido.

Jiyu, alias Jubei, no sabe que esa linda chica rubia que la abraza y mima a cada momento es su enemiga. Después de desayunar juntas las dos chicas se van al escuela, donde su increíble pegue con los chicos hace que hasta tengan un club de fans, integrado por Bantaro y los rufianes, y por un chico de preparatoria que practica kendo. Ya de regreso a casa, Jubei vuelve a ser

por Kitafuro, pero esta vez Ayunosuke le da el parche a la chica y en lugar de enfrentarse con Kitafuro termina peleando con Felisa, quien, en su modalidad de espadachín, se integra a la pelea. Por supuesto, esto enoja a Kitafuro, pero Felisa lo deja fuera de combate y una vez más reclama como suyo el adorable parche. Para sorpresa de todos, Jubei se lo quita y se lo entrega a la rubia, pues ella no quiere seguir peleando ni ser Jubei más que de apodo y se desmaya, por lo que los rufianes tienen que llevarla al doctor. Afortunadamente Ayunosuke le quita el parche a Felisa y huye a tiempo.

Aunque todos están sanos y salvos a pesar de la pelea, Mikage decide investigar más sobre el tema, sobre todo lo que tenga relación con Melisa. La chica rubia por su parte sigue tratando de atrapar al pequeño Ayunosuke para quitarle el parche, y justo cuando ya lo tiene acorralado Mikage, enfundada en traje de ninja, aparece y lo salva. Más tarde, mientras Jubei va con su bicicleta por el bosque llama a Ayunosuke, quien le explica que debe continuar la misión de su padre y encontrar un sucesor que utilice el adorable parche. La historia del niño es conmovedora y Jubei incluso llora, pero rechaza el parche una vez más y dice que no quiere volver a convertirse en Jubei segunda.

Los Jagyu Siberianos quieren derrotar a Jubei a toda costa y secuestran a Felisa Jubei acude a rescatar a su amiga, pero sus propios medios son insuficientes y al ver que la vida de ambas corre peligro no le queda más que convertirse en Jubei segunda usando el parche que Ayunosuke le ofrece; derrotando así a Nizaemon, un enemigo más fuerte y salvando la vida de su amiga. Mientras tanto Kitafuro sigue entrenando para vencer a Jubei, pero ella, decepcionada porque su papá está escribiendo una historia de fantasmas en lugar de una romántica huye de la casa. Mikage va tras ella y en el camino se encuentra con Nizaemon, quien antes fue derrotado por Jubei, pero que ahora quiere que la chica pelee con los demás Jagyu Siberianos. Kitafuro reta una vez más a Jubei, quien se niega rotundamente a pelear a pesar de que Nizaemon le ruega que lo haga, y Ayunosuke siga insistiendo en que use el parche. Al final Felisa aparece y se lleva el parche. ¿Se quedarán las cosas así? Aunque no lo quiera tal vez el destino de Jubei sea usar el parche y pelear, ¿lo aceptará? La verdadera acción está por comenzar ¡Estén pendientes!

Aunque visualmente esta segunda parte es muy parecida a su antecesora, al grado de parecer en momento una copia, pronto nos encontramos con que Jubei chan 2 es mucho más dinámica e inclinada más a la comedia, con chibis, caras raras y personajes que se deforman a cada momento. También la calidad de la animación es mejor y las escenas de pelea más dinámicas.

En cuanto a la música, como en la mayoría de series de samuráis, tiene un toque muy épico. El opening es *Peace of Mind* de **Okazaki Ritsuko**, y el ending *Kokoro Harete Yoru mo Akete* interpretado por **Yui Horie**, la seiyuu que da voz a Jubei.

Esta serie tiene licencia en inglés por parte de Geneon Entertainment, que sacó en 2005 una compilación con las dos temporadas de la serie. Pero pensando en cuidar nuestra frágil economía akiba, también podemos conseguir Jubei chan con nuestro vendedor de videos de confianza.

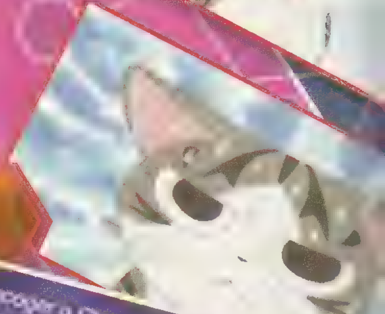
Con una comedia mucho más disparatada e hilarante, y una trama menos predecible, la segunda parte de Jubei chan da continuación de manera muy atinada a las primeras aventuras de las chica con el parche en forma de corazón. Porque el encanto de los samuráis sobrevive de una manera u otra hasta estos tiempos modernos, no se pierdan esta serie que los hará pasar un buen rato. ¡Que la disfruten!

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe a todos!

CHI'S SWEET HOME

VIENDO LA VIDA CON OJOS DE GATO

No cabe duda de que los gatos son animales adorables y curiosos, aunque también con comportamientos que nos dejan intrigados. Así que si te preguntabas qué es lo que pasa por la mente de un gatito ésta es tu oportunidad para descubrirlo. *Chi's Sweet Home* es una serie muy divertida, en donde encontrarás ocurrencias, comedia y cosas lindas por montones. ¡Vamos a conocerla!

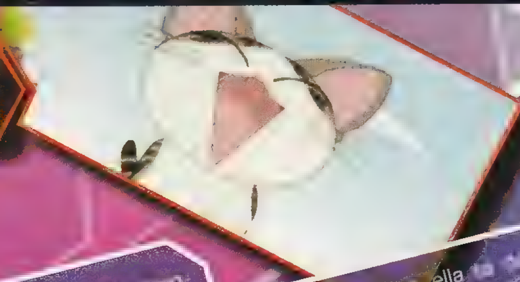


La historia de la pequeña Chi comienza con el manga de **Konami Kanata**, publicado por Kodansha en 2004, que a la fecha sigue saliendo y lleva ya cinco tomos. Debido al éxito del manga, en marzo de [illegible] se hizo la esperada adaptación al anime a[illegible] del director **Mitsuyuki Masuhara**, con la producción de Estudio Madhouse y el diseño de personajes de **Morio Asaka**. Y aunque cada capítulo de [la] serie dura apenas 3 minutos hay 104 episodios.

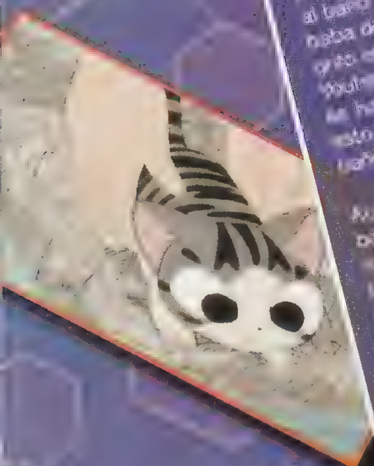
[illegible] empieza cuando Chi, una gatita gris con manchas, camina por la calle junto a su madre y sus hermanos, pero por distraerse con un pájaro que pasa volando cerca se distrae y se separa de ellos. Preocupada Chi trata de volver, pero no sabe cómo. Le pregunta a un perro y no obtiene más que un gruñido como respuesta. Después un camión la asusta y su caminata termina [illegible] en el pasto. Entonces un niño que jugaba cerca de ahí se tropieza y cae [illegible] frente a la gatita. La madre de Youhei, el niño, decide recoger a Chi y llevarla a casa, donde la ponen en una cajita y le dan leche. Esto haría feliz a cualquier gato, pero Chi sólo piensa en volver con su familia. Muy decidida se asoma por la puerta pero al ver la lluvia, los autos y todos los peligros que acechan afuera prefiere quedarse un rato más.

Los Yamada, la familia que recogió a Chi no pueden conservarla porque en el departamento donde viven está prohibido tener animales, pero por lo mientras y ya que la gatita va [a] estar dentro de la casa, hay que cuidarla. Ya con el baño preparado, la señora Yamada atrapa a Chi, que sigue intentando regresar con su mamá y la pone en la tina. Para un gato el baño no es algo muy placentero y Chi grita desesperada mientras la enjabonan, y [illegible] para después enfrentarse con la secadora y ser recompensada con algunas caricias. [illegible] a veces los humanos resultan tan incomprensibles...

A pesar de que en la casa de los Yamada hay muchas cosas buenas como la leche o una cama mullida, Chi debe regresar a su hogar, con su mamá y hermanos; sin embargo, muchas cosas interesantes se le interponen en el camino y su curiosidad es demasiada: así [se] distrae y al final empieza a olvidar la



urgencia de regresar a casa. Después ya más tranquila a quedarse con los Yamada, que buscan con apuro quién pueda hacerse cargo de Chi, la gatita tiene una nueva urgencia: debe ir al baño. La señora Yamada le prepará una caja con periódicos, pero Chi no entiende para qué funciona, y la usa como juego o como cama y cuando recuerda que debe ir al baño se le ocurre usar la ropa que la señora acaba de lavar, lo que por supuesto la hace pegar el grito en el cielo. Justo en ese momento el pequeño Youhei aparece mojado diciéndole a su mamá que se ha hecho pipí en los pantalones. Chi sabe que esto está mal, además juen que cuando uno ya el baño hay que cubrirlo con arena.



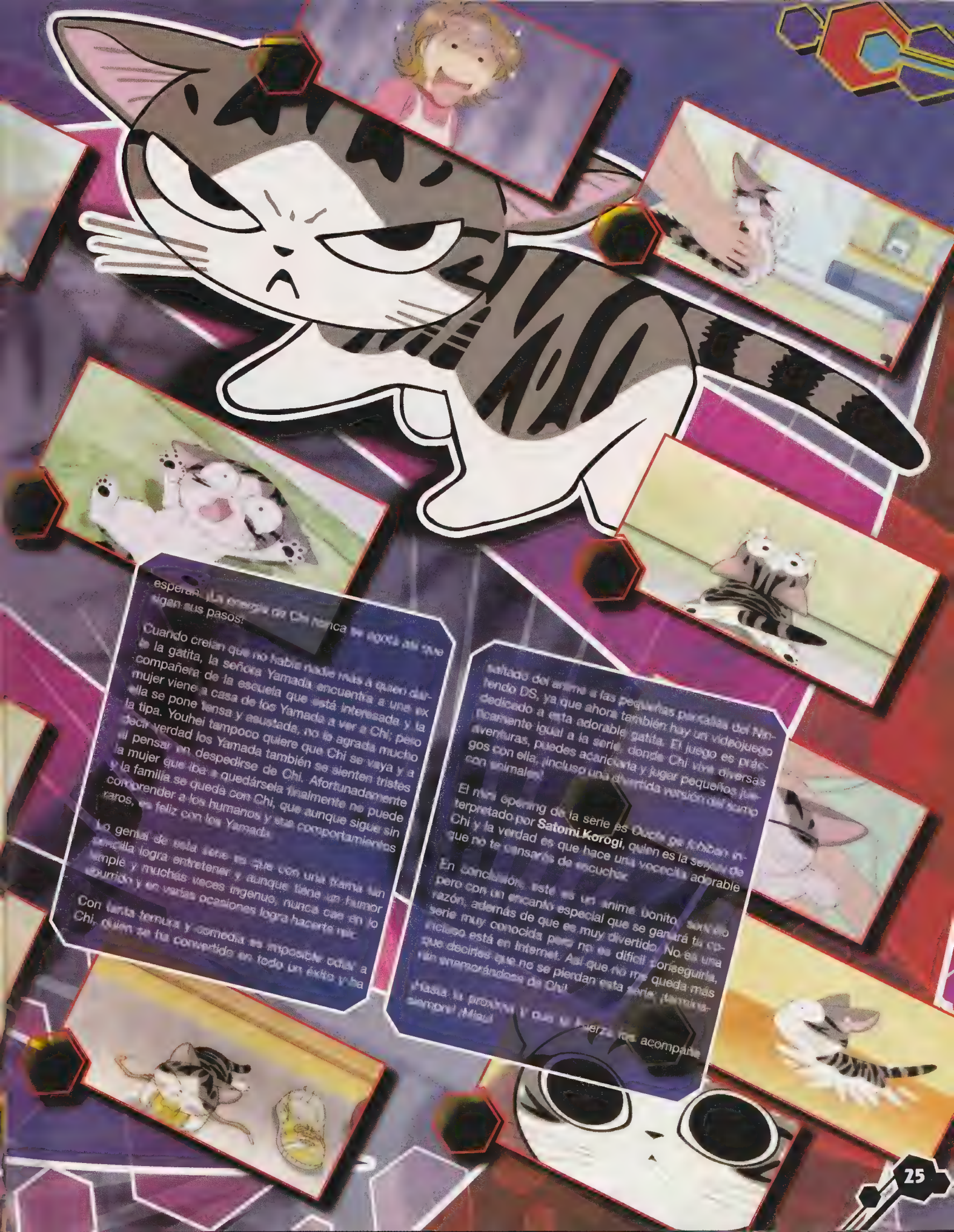
Aunque Youhei ya superó sus problemas con el baño, Chi sigue sin entender cómo usar la caja llena de periódicos y prefiere hacer del baño en otros lados, lo que está volviendo loca a la señora Yamada. El señor Yamada no quiere gastar en arena para gatos, pero cuando Chi deja un "regalito" sobre su mochila favorita decide que es hora de ir por la arena. En la tienda el señor Yamada se desconcierta primero con la vendedora, que es una tipa alegre con una expresión muy feliz en la cara y luego porque hay demasiadas variedades de arena para gato. Por fin compra una y la cama donde Chi jugaba se

llena de arena, ella la desconoce. ¿Cómo se supone que va a jugar ahí? Aunque sea diferente se pone a jugar con la arena y sigue haciendo del baño en la ropa, hasta que comprende cuál es el uso de la arena y aún sacada de onda comprende que esa cama de juegos no es sino el baño.

Algo curioso es que Chi es la palabra japonesa que se utiliza para decir pipí, y como Youhei acaba de aprender a ir al baño es una palabra que utiliza mucho. Por azares del destino Chi cree que cuando dicen esta palabra la están llamando a ella, por lo que ese termina por ser su nombre.

La vida entre los humanos puede ser cómoda para un gato, pero aún con los juegos y la leche y demás comodidades no hay nada que reemplace el cariño de la mamá de Chi, a la que la gatita sigue extrañando. Sin embargo, cada vez más obstáculos se cruzan en su camino para volver a casa, por ejemplo la puerta del departamento. Al dormir Chi sueña con los buenos tiempos en que vivía protegida por su madre, pero también con los peligros a los que se enfrentó antes de ser acogida por los Yamada, pero siempre se tranquiliza al ser acariciada por el señor Yamada. Quien cree que aunque está prohibido tendrán que quedársela, ya que nadie puede quedarla por ellos.

Chi tiene pequeñas aventuras dentro de la casa de los Yamada, pero su curiosidad la lleva a escapar y conocer el mundo exterior, nuevos amigos, peligros, y por supuesto, peligros y cosas divertidas la-



esperan! La energía de Chi nunca se agota así que sigan sus pasos!

Cuando creían que no había nadie más a quien darle la gatita, la señora Yamada encuentra a una ex compañera de la escuela que está interesada y la mujer viene a casa de los Yamada a ver a Chi; pero ella se pone tensa y asustada, no le agrada mucho la tipa. Youhei tampoco quiere que Chi se vaya y a decir verdad los Yamada también se sienten tristes al pensar en despedirse de Chi. Afortunadamente la mujer que iba a quedársela finalmente no puede y la familia se queda con Chi, que aunque sigue sin comprender a los humanos y sus comportamientos raros, es feliz con los Yamada.

Lo genial de esta serie es que con una trama tan sencilla logra entretener y aunque tiene un humor simple y muchas veces ingenuo, nunca cae en lo cursi y en varias ocasiones logra hacerte reír.

Con tanta ternura y comedia es imposible odiar a Chi, quien se ha convertido en todo un éxito y ha

...tallado del anime a las pequeñas pantallas del Nintendo DS, ya que ahora también hay un videojuego dedicado a esta adorable gatita. El juego es prácticamente igual a la serie, donde Chi vive diversas aventuras, puedes acariciarla y jugar pequeños juegos con ella, incluso una divertida versión del samp con animales!

El main opening de la serie es Ouch de Ashon interpretado por **Satomi Korogi**, quien es la seiyuu de Chi y la verdad es que hace una vocecita adorable que no te cansarás de escuchar.

En conclusión, este es un anime bonito, sencillo pero con un encanto especial que se ganará tu corazón, además de que es muy divertido. No es una serie muy conocida pero no es difícil conseguirla, incluso está en internet. Así que no me queda más que decirles que no se pierdan esta serie, terminarán enamorándose de Chi!

¡Hasta la próxima y que la fuerza los acompañe siempre! ¡Miau!

POR IZZUKI

Saludos a todos los akibas seguidores de *Naruto*. En esta ocasión seguiremos reseñando para ustedes las andanzas de este chico ninja que ya va en su tercera temporada de *Shippuden*. La cosa se pone cada vez más emocionante, nuevas técnicas, peligros, personajes y aventuras son algo de lo que encontraremos en estos capítulos de la serie, que se ha convertido ya en todo un fenómeno entre los fans. Sin más tardanzas comencemos, porque hay Naruto para rato.

Después de su victoria y la muerte de Orochimaru con el fin de hacer que Sasuke vuelva a Konoha, Naruto y los demás ninjas de la Villa de la Hoja están más determinados que nunca para traer al último Uchiha de regreso. Sai deja Akatsuki y se integra al equipo de Kakashi, donde trata de entablar amistad con los demás chicos. Naruto, por su parte, está muy ocupado tratando de volverse más fuerte con un entrenamiento especial que según Kakashi será realizado en poco tiempo y sacará todo el potencial del chakra del chico.

Con toda la determinación Naruto comienza su entrenamiento junto a Yamato y Kakashi, multiplicándose muchas veces para [illegible] lo que aprenda cada clon lo aprende también. El progreso va lentamente pero para aprender mejor el chico le pide consejo a Aqu[illegible]

[illegible] aquel que le sobre el chakra de nueve colas. El maestro copia con su entrenamiento, pero hasta ahora [illegible] gasta sus fuerzas a cada hora en menor [illegible]. Utilizando unas cuchillas, Naruto [illegible] como el chico debe dejar su chakra a [illegible] mano, que observe cuánto que Naruto es uno de los [illegible] Akatsuki está buscando y que espera por su [illegible] y por el de todos, que el chico logre controlar [illegible] Nonica.

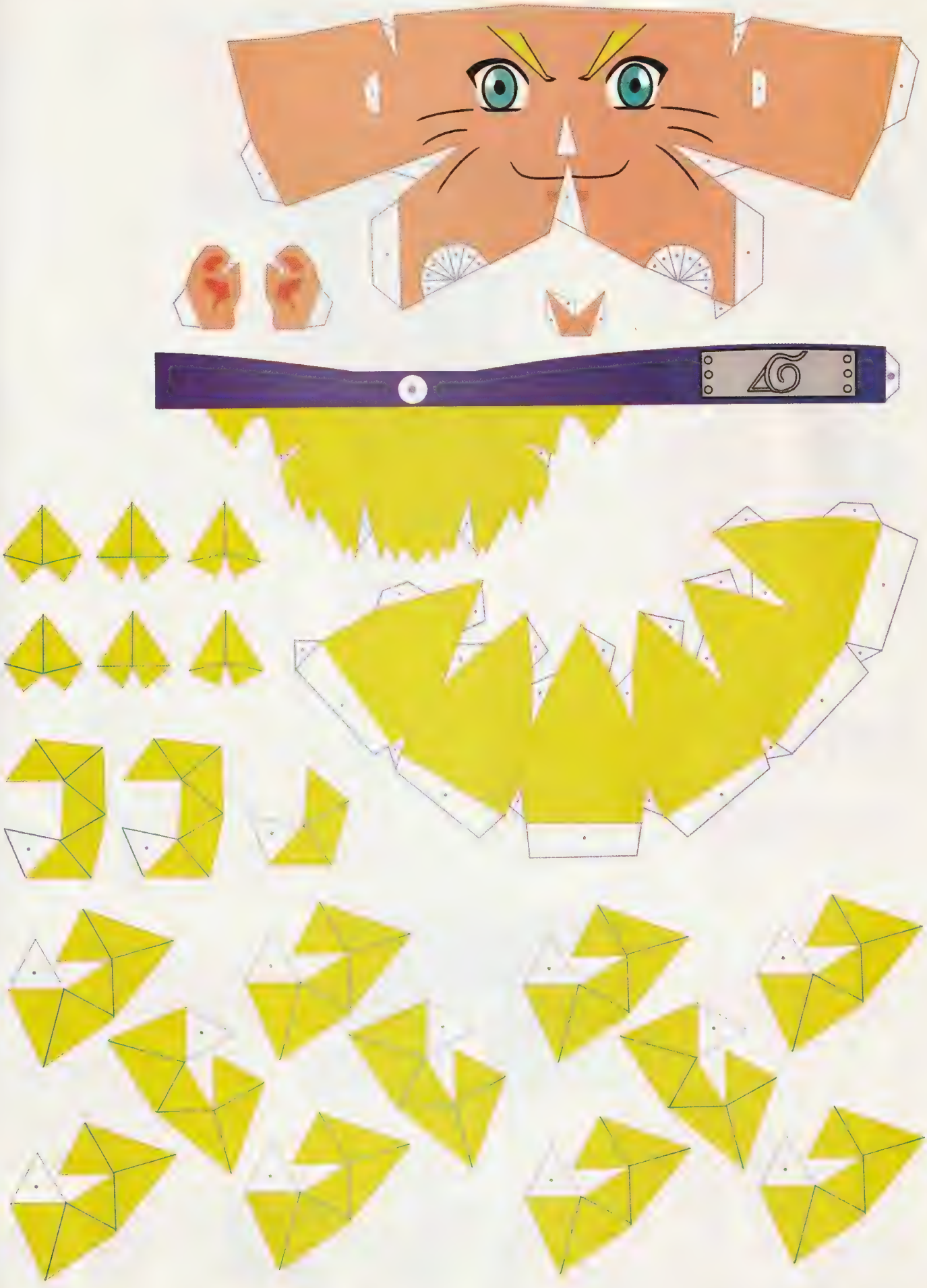
Kakashi le explica a Naruto que aunque el no sea lo que sus clones hacen, la experiencia que ellos obtienen [illegible] también. Lo que sucede significativamente el tiempo se entrenamiento. Naruto sabe mucha chakra. Por esa razón [illegible] para entrenar. El chico recuerda que por no controlar su chakra [illegible] a Sakura, y no quiere que esto vuelva a ocurrir. Kakashi no dice nada [illegible] en el mejoría. Kakashi [illegible] sorprendentemente Naruto chico está [illegible] aumentando el [illegible] Kakashi asumía el que [illegible] con [illegible] tendrían su comienzo, por lo que [illegible] del chakra el entrenamiento aunque al desintegrarse [illegible] regresa a seguir.

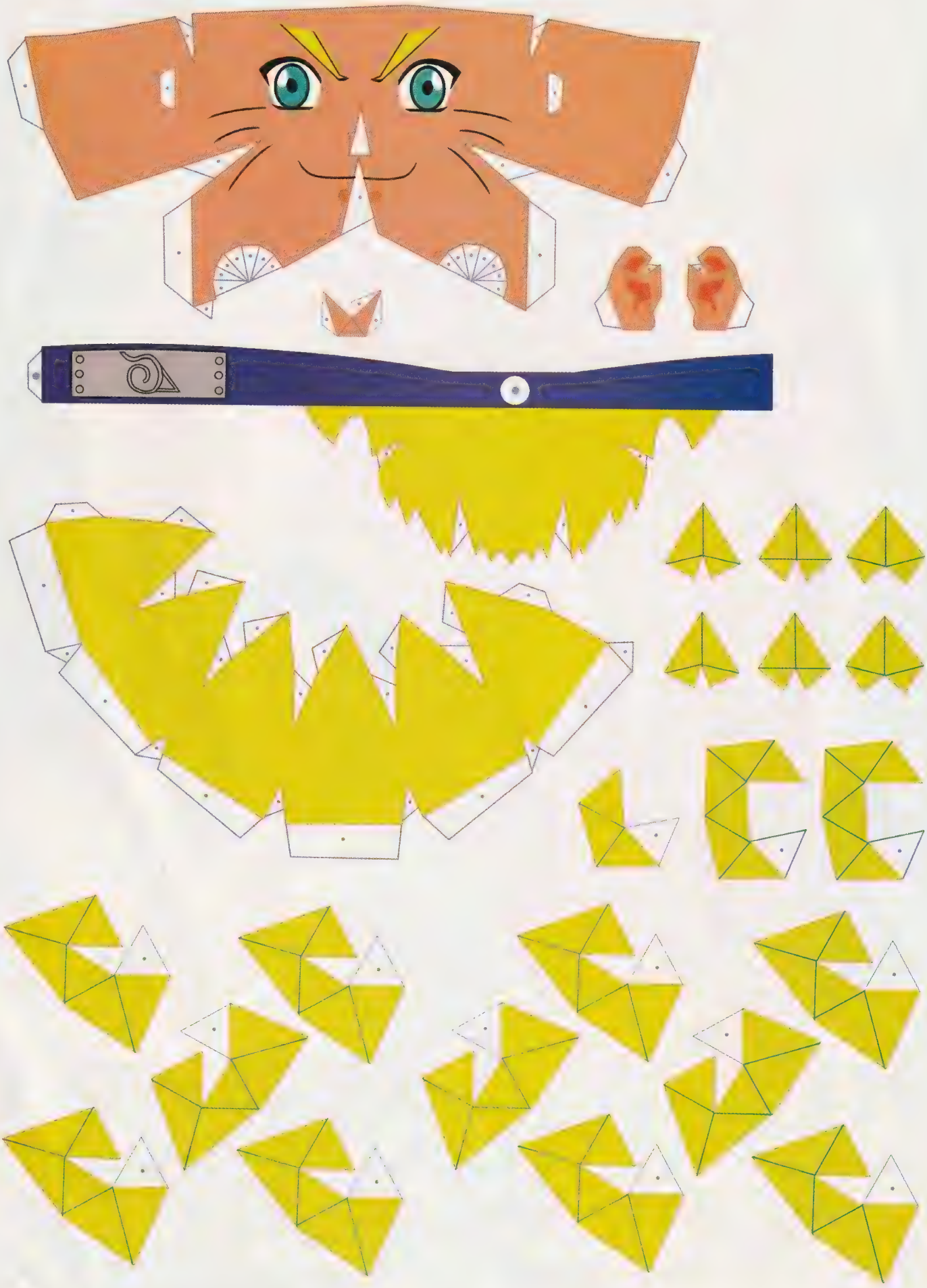
Mientras todo [illegible] la aldea [illegible] otra vez y nuestra [illegible] Akatsuki, [illegible] Itachi [illegible] Kisame [illegible] a Deidara [illegible] a [illegible] a investigar los [illegible] de Akatsuki en [illegible] Pero [illegible] la [illegible] de la villa. Aquí se [illegible] ya era bastante [illegible] de [illegible] a [illegible] ma y Kurenai, también se [illegible] que el [illegible] han del tercer hokage. Naruto, Sakura y Sai también son llamados a una misión [illegible] por Yamato, en la que Kakashi [illegible] una [illegible] que cumplir. Tal vez Naruto no es [illegible] pero los [illegible] a [illegible] están cuidando lo [illegible] por Akatsuki, por lo que [illegible] que el chico [illegible] la nueva Nonica cuando [illegible]

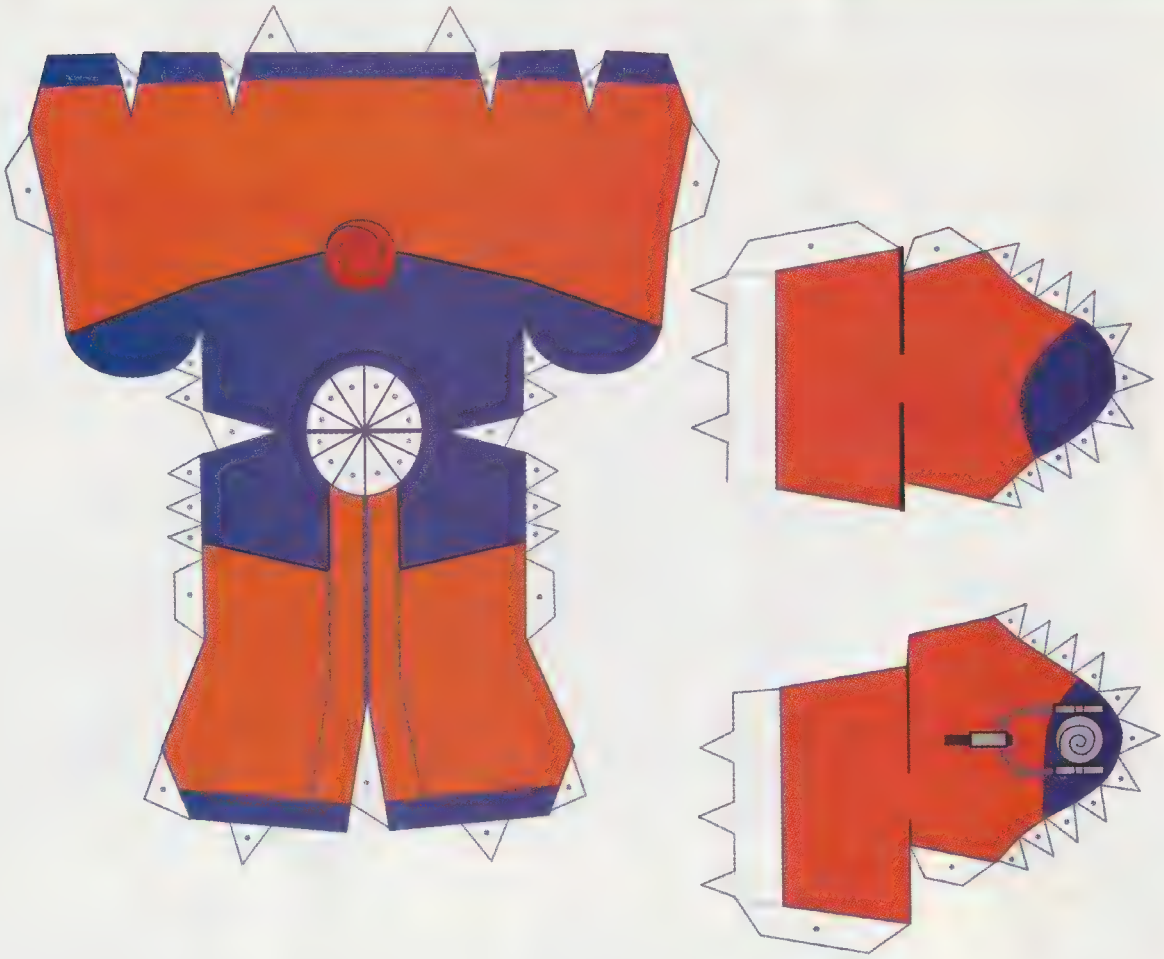
Mientras esto sucede, cuatro figuras ocultas [illegible] sombreros hablan sobre

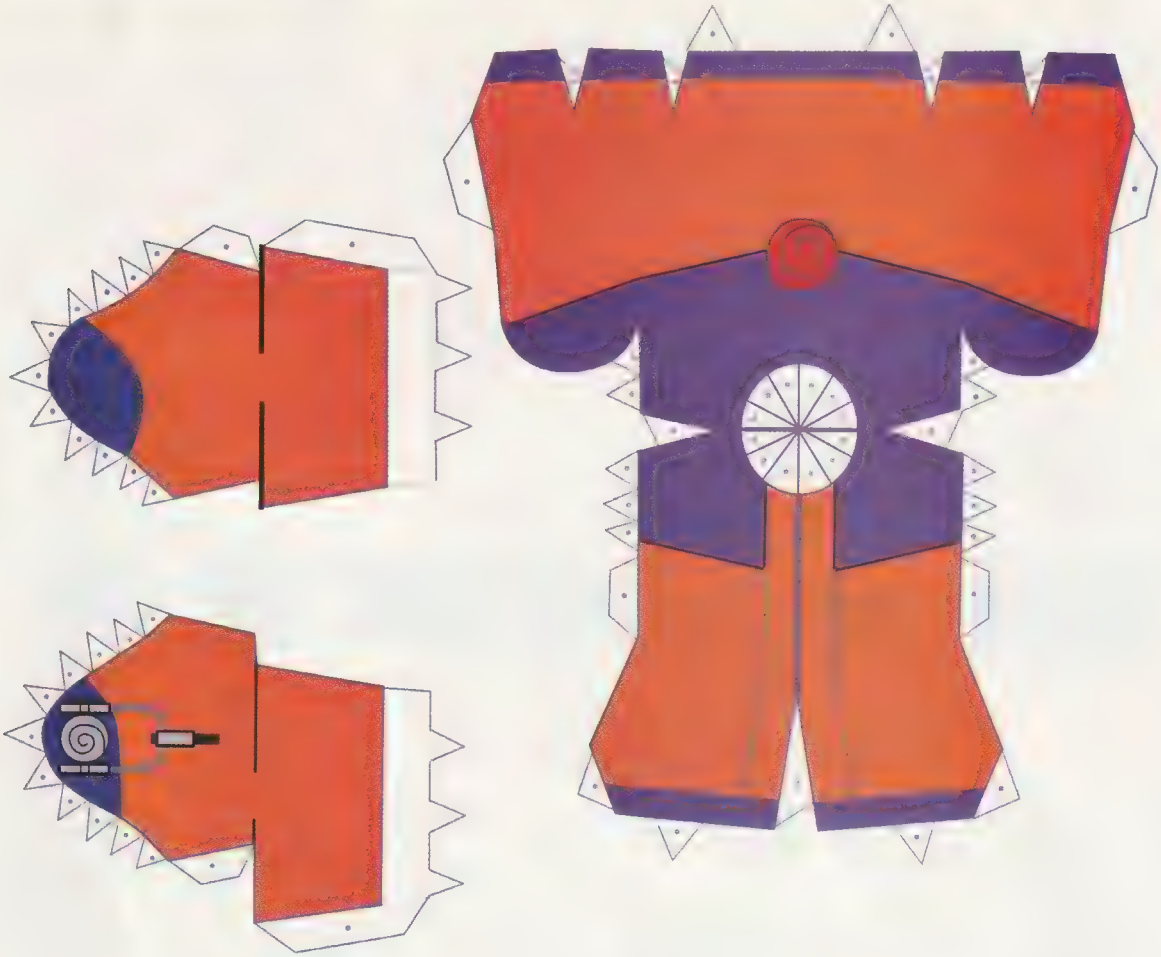
NARUTO SHIPPUDEN

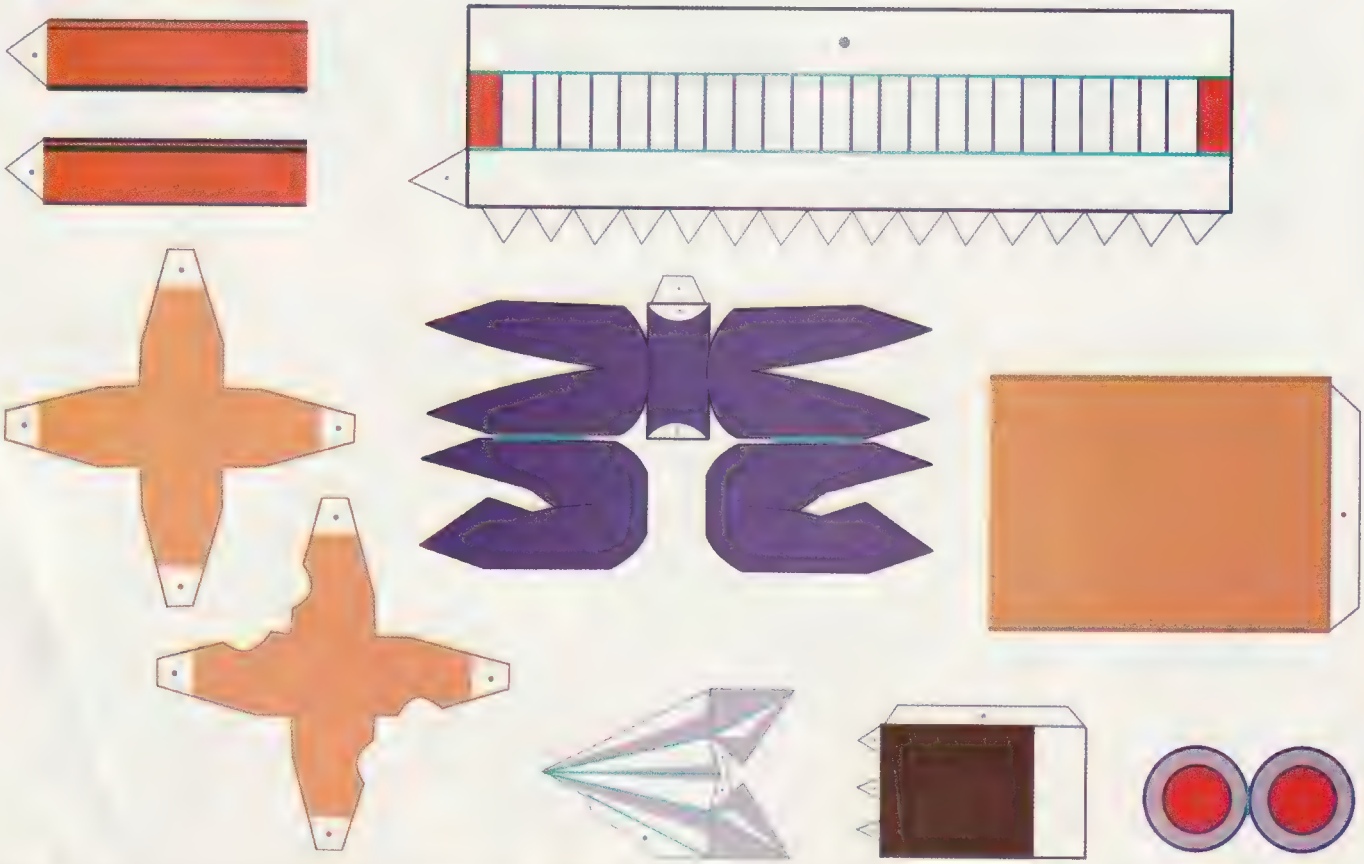
TODO EL PODER DEL CHAKRA

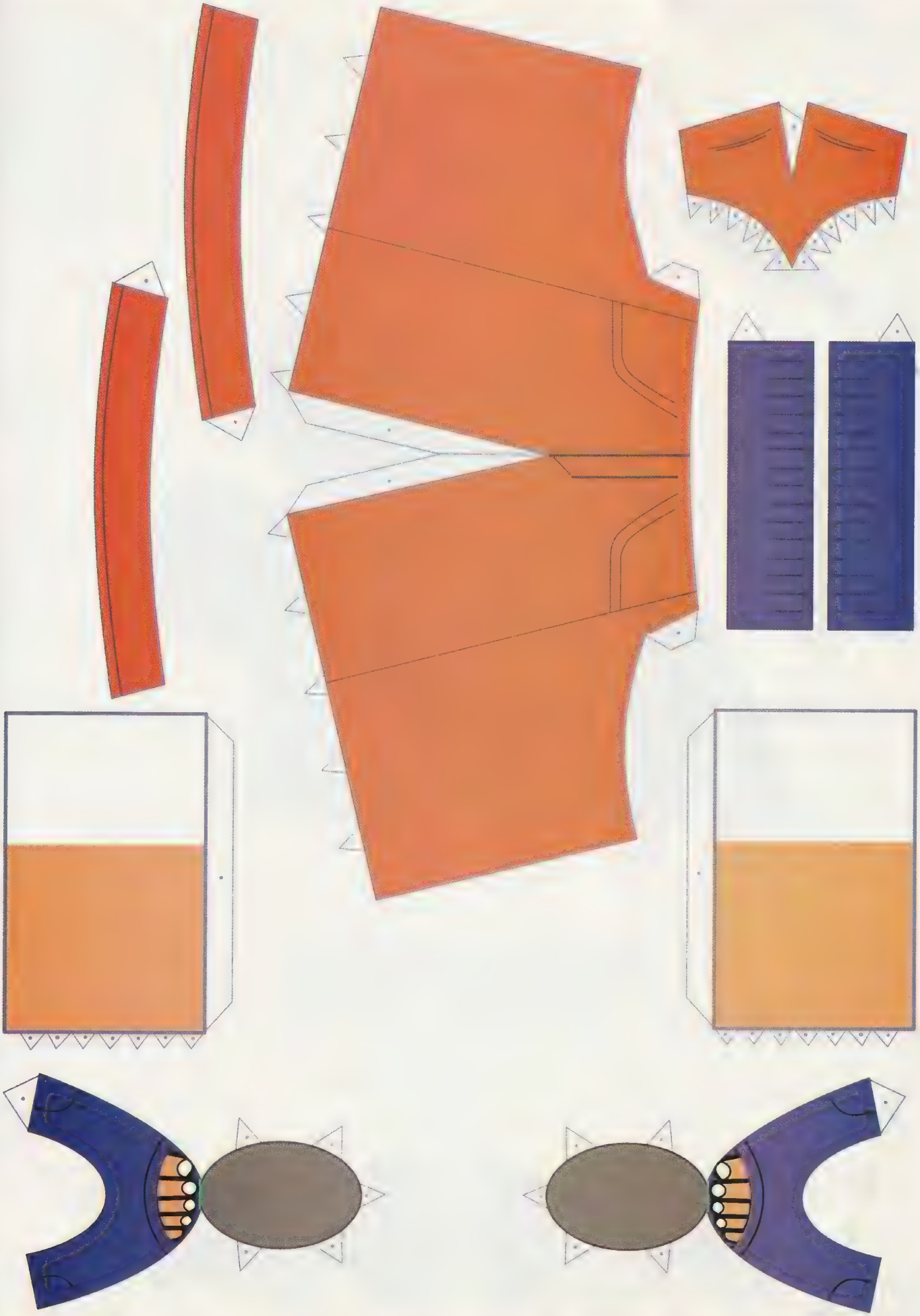


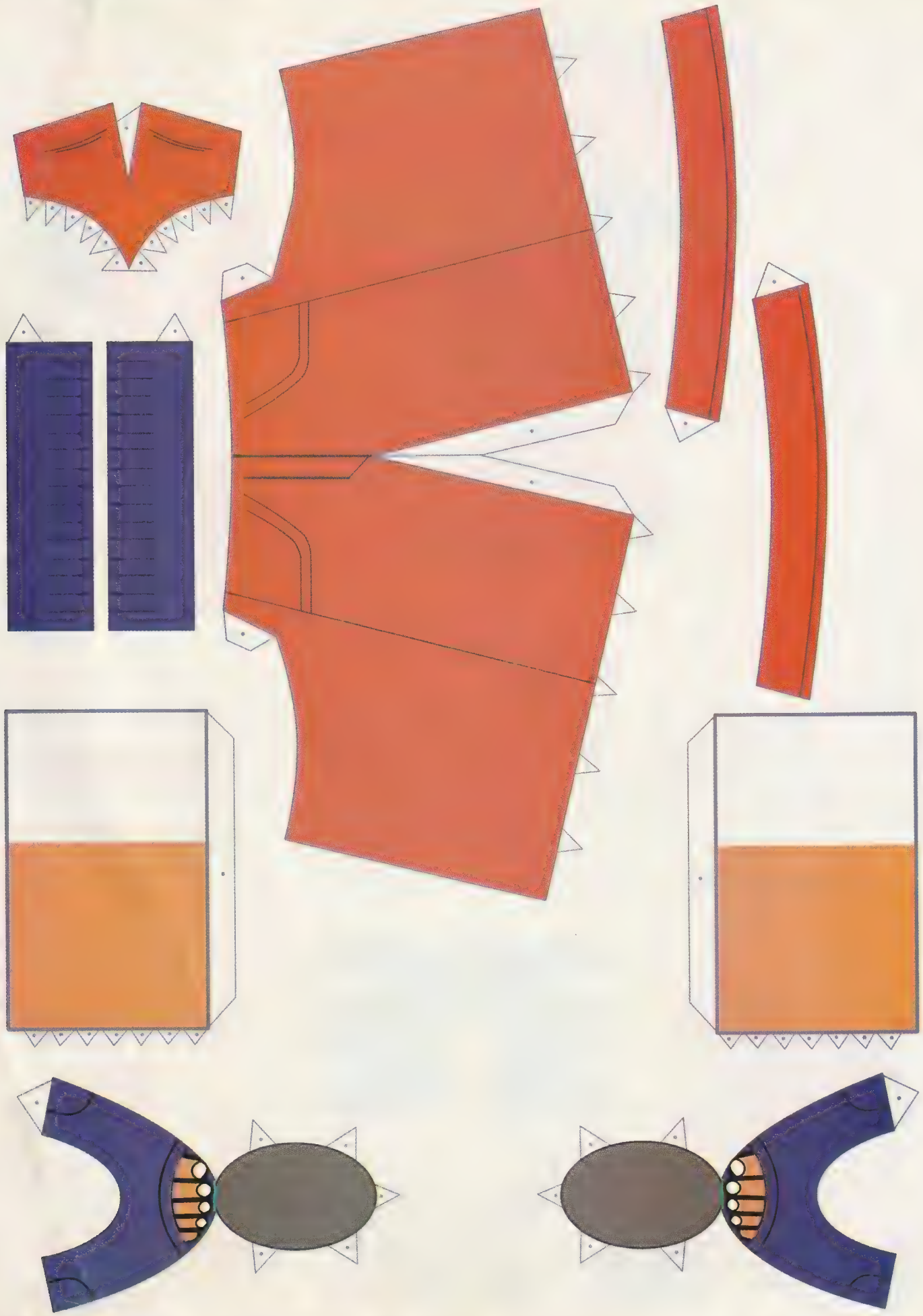












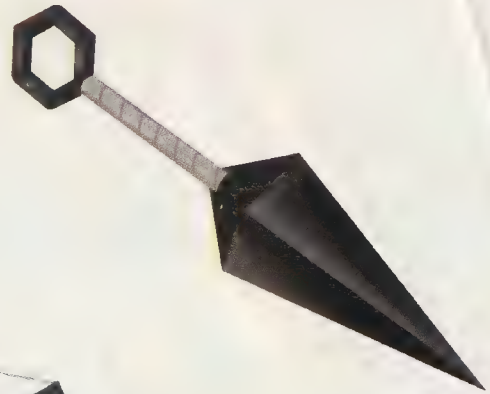
AKIBA-KEi
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

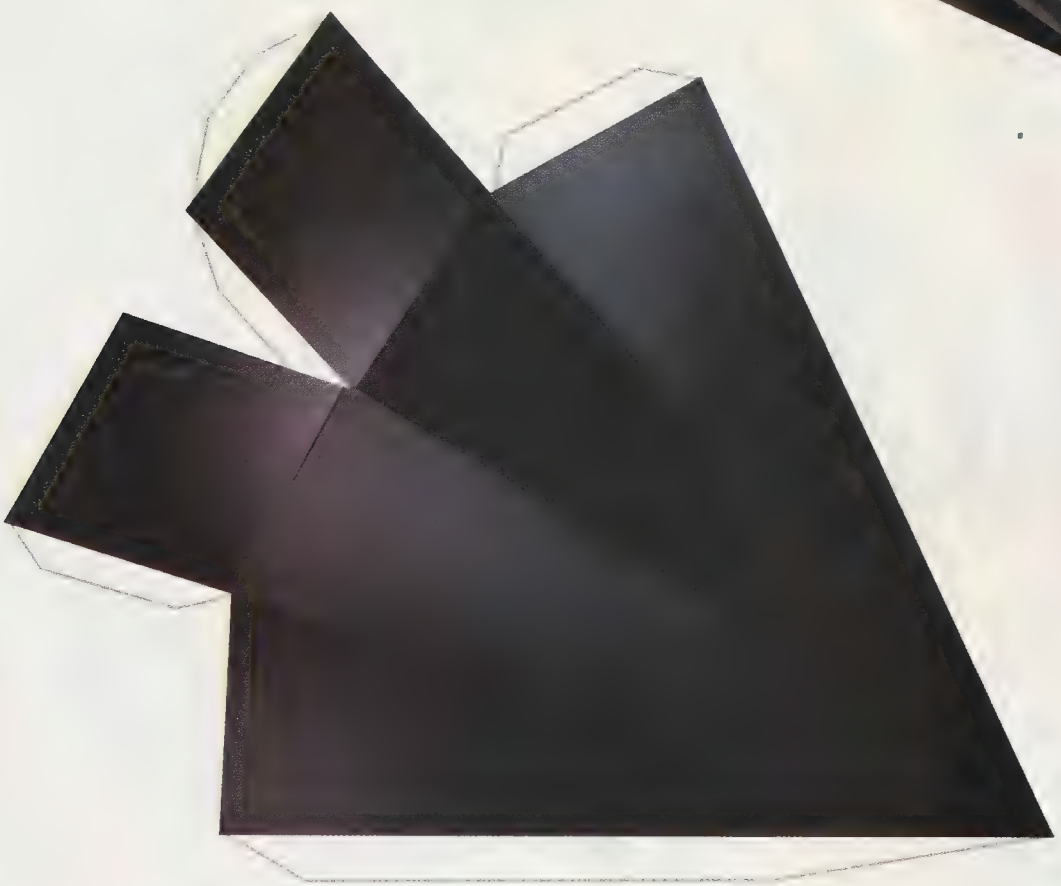
AKIBA-KEI
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

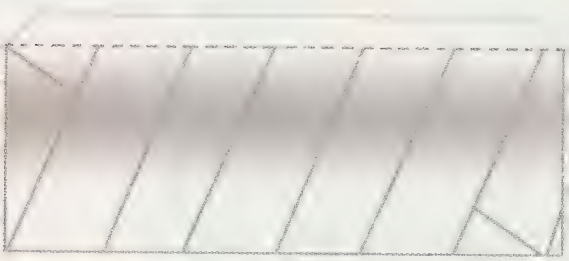
PAPERCRAFT

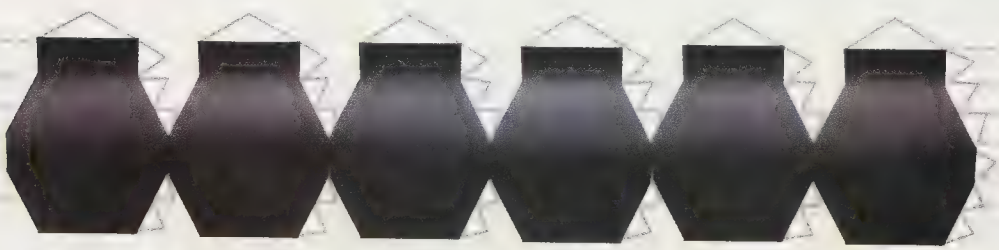
Si has seguido nuestros números uno tras otro sabrás que ésta es la última entrega de la colección de figuras Papercraft, que incluimos números atrás como un agregado más de tu revista *Akiba-kei*. Para cerrar con broche de oro te tenemos un modelo especial de *Naruto*, además de un modelo de kunai para que te diviertas.

Comencemos con el kunai. Éste es muy sencillo, ya que son formas básicas. La parte mas difícil es el aro que está en la base. No cometas el error (muy común por cierto) de recortar



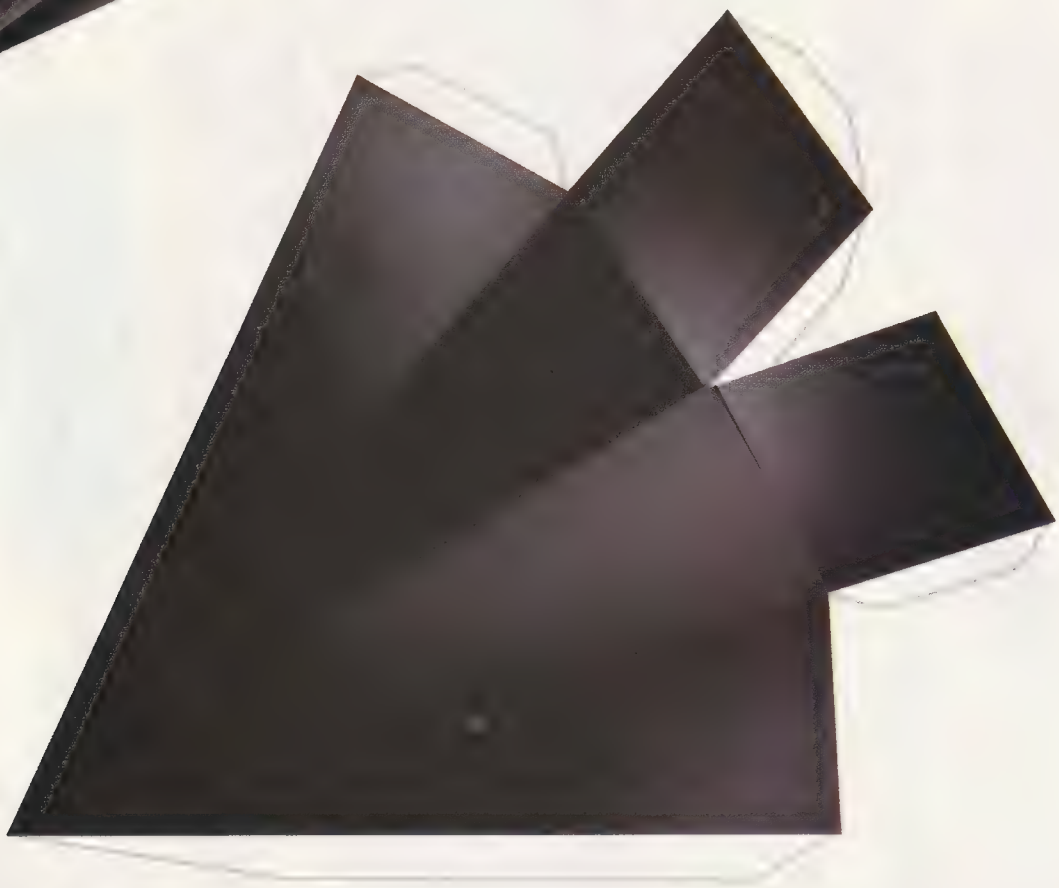


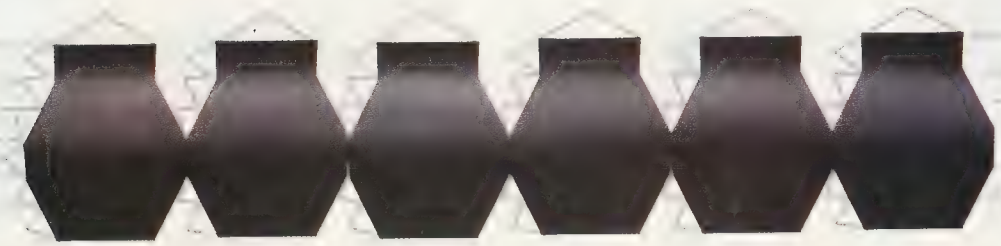




cada segmento de éste por separado; el aro debe formarse de una sola pieza con los dobleces que hagas.

En cuanto al modelo, recuerda que siempre es mejor empezar por la cara y cabeza. Si recuerdas nuestro modelo anterior de Goku, verás que comparte una característica: el cabello en conos. La diferencia es que éste tiene muchos más conos. Tómate tu tiempo para armarlos todos. Si ya agarraste experiencia con los modelos anteriores, verás que el cuerpo es relativamente fácil de armar, por lo que sólo te restará poner los pies. Móntalo y ¡listo! tu colección de Papercraft está completa.





El campamento del País del Fuego. El monje [illegible] Hokage y a investigar el templo del Fuego. Pronto [illegible] los pasos de Naruto y Naruto se cruza con [illegible] cuatro Aprendices de los Doce Guardianes Ninja, que se [illegible] a Sora y sus compañeros antes de proseguir. Allí el chico se encuentra con Sora, un espíritu de monje que se confunde con su cuerpo, y la pelea comienza. El monje más Mortífero bendice con el chakra de varios [illegible] y Naruto. Después de esto y de actuar [illegible] Sakura, Naruto y Sora [illegible] encuentran un monumento en el Templo del Fuego. Allí los magos les explican a los chicos la Kanona y a Yamato que en sus batallas entre los ninjas de los Guardianes del Señor del País del Fuego y por eso ahora quieren saquearlas.

Al principio Sora y Naruto no se llevaban, y el chico ninja odiaba al monje por su actitud y por haberlo derrotado, pero tras ver que Sora se [illegible] por todos como el [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] sespera y s[illegible] ahora cada [illegible]

[illegible] olo enojar [illegible] a mostrar que es más [illegible]

[illegible] deben regresar a la Villa de la Hoja, y los monjes sugieren que Sora vaya con ellos y tome el lugar de Sai, que está lastimado tras salvar a Sakura.

El equipo de Asuma ta[illegible] y ya que S[illegible]

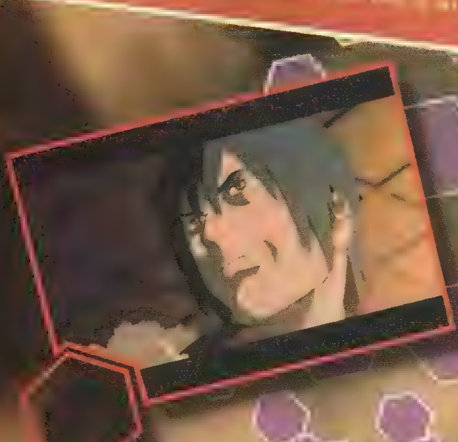
[illegible] lo mataron. [illegible] cierta culpabilidad al ver a [illegible]

[illegible] n su garra, [illegible] a Asuma [illegible]

[illegible] Justo entonces [illegible] a, dejando la vi- [illegible]

[illegible] chicos tratando de darle [illegible] de la Hoja se declara en [illegible]

Los cuatro Guardianes principales han vuelto a la vida, y Asuma [illegible] que quieren usar un [illegible]



Si alguna vez han sentido curiosidad por ver la película clásica de Akira Kurosawa *Los siete samuráis*, encontrarán que si bien la historia es bastante parecida el anime, éste incluye más elementos de ciencia ficción y fantasía propios del género, que hacen de *Samurai 7* una de esas series de carácter histórico que logran cautivar a los chicos.

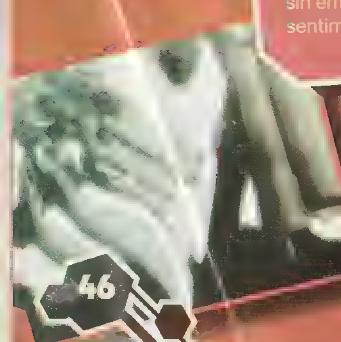
SAMURAI 7

LA ESPADA QUE DEFIENDE LA JUSTICIA

PERSONAJES

[illegible] ari que se ofrece a ir por los samuráis para salvar a su aldea. Es muy decidida y no flaquea ante nada con tal de cumplir su misión. Al principio siente amor por Katsushiro, sin embargo, después se revela que sus verdaderos sentimientos pertenecen a otro sam [illegible]

La hermana menor de Kirara y su sucesora como sacerdotisa del agua. Siente gran cariño por Kikuchiyo al grado de pedirle que sea su esposo cuando ella crezca.



Rikichi
Uno de los primeros campesinos en proponer la idea de contratar samuráis para pelear contra los bandidos. Su esposa fue raptada por los nobuseri.

Yamamoto Katsushiro
Un samurái joven e inexperto que no ha participado en ninguna guerra, pero que tiene gran sentido del honor. Desde el principio simpatiza con Kirara y sus habilidades van mejorando conforme avanza la serie, hasta ser tan bueno que Kambei le regala su katana.

Kikuchiyo
El bromista del equipo. Su cuerpo está hecho de metal al igual que el de los nobuseri. Generalmente anda molestando o causando problemas, pero en el fondo este descarriado personaje es muy simpático y ayuda a los aldeanos, porque él también procede de una familia humilde.

Kyuzo
Este samurái rubio es guardaespaldas de uno de los mercaderes más poderosos de la ciudad, y tarda bastante en pasarse al bando de los samuráis que defienden la aldea de Kanna, en parte para recuperar su honor y para medir sus habilidades con Kambei. Es muy fuerte y hábil, tal vez más que el mismo Kambei.

Shichiroji
Llamado la mano derecha de Kambei en combate. Deja su negocio para unirse a la batalla. Fue compañero de Kambei en la guerra y también es su mejor amigo. Usa como arma una lanza y se le apoda Momotaro, como el héroe del cuento tradicional japonés.

Yamada Kambei
Un samurái de mediana edad y amplia experiencia. Es el líder de los siete samuráis y ha peleado en varias guerras, aunque siempre quedando en el bando perdedor. Al principio desconfía de la habilidad de Katsushiro y la seriedad de Kikuchiyo, pero con el tiempo llega a respetarlos. La guerra ha hecho de Kambei un hombre serio y frío.

Heihachi Hayashida
Un samurái amigable que evita las peleas, y que trabaja a cambio de comida empleando su espada para cortar madera. Es buen mecánico y odia a los traidores.

HYPER POLICE

UNA CHICA GATO CON GRANDIOSAS HABILIDADES

Nuevamente abrimos el baúl de los recuerdos en el mundo del anime. En esta ocasión les presentamos la historia de un mundo en el que las bestias y humanos buscan la convivencia pacífica entre ambas especies, siendo esto un arduo trabajo cuando cualquiera de los dos seres se siente superior; este problema busca ser resuelto por la policía y la ayuda de los cazadores de recompensas.

Una fantástica historia que corrió a cargo de los estudios Pierrot, y contó con la participación de **Takahiro Omori** como director durante los 25 episodios de duración. El anime está basado en el manga de **Minoru Tachikawa**, y es un digno representante del anime que se creo a finales del siglo pasado. Veamos de que trata la historia.

La policía se moviliza por la presencia de una bestia a la que llaman monster, considerado como un asesino múltiple muy peligroso y buscado por mucho tiempo; debido a eso solicitan la ayuda de los cazadores de recompensa con una oferta de 3,800,000 yenes. Un hombre llamado **Batanen Fujioka** escucha la información de los policías por su radio, y después de quejarse por su indiscreción se comunica con una chica de nombre **Natsuki Sazahara** para que siga sus indicaciones (antes de que le siga cabe aclarar que, como en todo anime de los años noventa, la mayoría de los

cas relacionadas con estos).

No muy lejos, en la zona de desastre, dos chicas son perseguidas por el monster y a punto de ser devoradas. Eso hasta que llega Natsuki al lugar y le da oportunidad a las chicas de huir, antes de tratar de acabar con el famoso monstruo con sus poderes mágicos. Pero todo sale mal y por poco no la cuentan Natsuki ni Batanen; para todo esto el monster ha escapado.

Cuando regresan a la Police Company (donde ellos trabajan) su querido jefe Mudagami se pone a darles el sermón de su vida, porque sin recompensas estan al punto de la quiebra (no dependen de nadie y viven de las recompensas de la policía) y no tiene ni cómo pagar sus sueldos; después del mega sermón los dos van a tomar un descanso, pero no les dura mucho por una llamada de emergencia.

Otro breviario cultural, aquí no hacen como en otras series que sólo mezclan animales y humanos porque sí. En esta serie las razas se definen entre los monstruos y los humanos. Los segundos están protegidos por la ley, mientras que algunos de los primeros se sienten superiores (enfrentan un proceso en el que se convierten en salvajes) y los atacan constantemente, por ello la gente busca que surja la igualdad entre ambos bandos.

En fin, un monstruo tiene a una chica de rehén y Batanen no ve otra salida que matarlo, así que le dice a Natsuki que le dispare en cuanto lo distraiga. Pero la mensa en lugar de darle al enemigo le dispara a Batanen. Finalmente Natsuki termina por recurrir al combate cuerpo a cuerpo (donde sí es buena), y logra que la bestia se rinda y pida por piedad; sin mencionar que Batanen termina por ser mandado al hospital.

Natsuki va a que le compongan su vieja espada en lo que Batanen está fuera de combate. Además, le asignan a su nueva compañera, de nombre Naoko Kondo, quien al parecer está en completo desacuerdo con la idea y dispuesta a demostrar que ella es mejor cazadora que Natsuki (la chamaca pasó a ser la número uno cuando Batanen fue a dar al hospital, aunque sólo es mientras regresa). El jefe le pide que no se enfade con Naoko, pues escuchó que los padres de esta fueron asesinados por un Monster (casi todos en la Police Company son Monsters), aunque al parecer eso no le afecta en lo absoluto.

Durante varias misiones podemos ver que Naoko ataca cruelmente o mata a todos los monster criminales (aunque sólo sean ladrones y no era necesaria tanta violencia para detenerlos), además insiste en que ella y Natsumi no son pareja. Hace todo por su cuenta diciéndole que es un estorbo para ella, y logrando que Natsuki se deprima por sentirse inútil (más de lo que ya es la pobre), aunque se recupera rápido cuando se entera de que Naoko está en peligro por querer hacer una misión sola.

[illegible] inicio. pu[illegible] [illegible] que sea mas lenta. [illegible] encuentra en el [illegible] que n[illegible] los mons[illegible] son iguales al [illegible] Natsuki por sa[illegible] que una chica [illegible]

[illegible] traumada [illegible] todas las man[illegible] [illegible]leta las nue[illegible]

[illegible] su paseito se topa con [illegible] adult[illegible] En eso Natsuki lleg[illegible] Batanen por andar casi en[illegible] la ropa buscando su [illegible] ella es quien la [illegible]

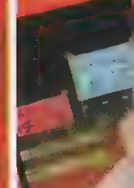
[illegible] tipo); el tipo l[illegible] siquiera puede pedir [illegible]

[illegible] rar al cri[illegible]

[illegible]

[illegible] que ustedes [illegible]

[illegible]



Historia original: Masami Sato y Kentaro Yabuki
Director: Takao Kato
Estudio: XEBEC
Género: Humor, Romance
Audiencia: Mayores de 13 años
Año: 2003
Episodios: 26
Opening: "Forever we can make it!" de THYME
Endings: "Lucky Tune" y "Kiss no Yukue" de Anna

En las lejanas tierras orientales surge esta grandiosa banda que está a punto de festejar sus 20años de existencia; esto pese a un gran bache con el que se toparon en su carrera. Esta banda es, sin lugar a dudas, un reconocido icono de la música japonesa en tierras occidentales. También es conocida como Laruku o simplemente L'Arc, su género es el J-Rock/J-Pop y es integrada por cuatro talentosos músicos.

L'ARC-EN-CIEL...

a punto de cumplir veinte años de grandes éxitos

El nombre de la banda puede entenderse literalmente como "el arco del cielo", que en español se traduce como "arco iris". Lo más interesante es que cada uno de los integrantes aporta un poco de su estilo propio en cada canción, lo que da como resultado el surgimiento de grandes temas con toques de diversos generos musicales, la venta de millones de discos a lo largo de toda su carrera, y ser seguidos de cerca por millones de fans alrededor del mundo.

Pasamos ahora directamente a la historia de la banda. **L'Arc-en-Ciel** surgió en 1991 en el país de Osaka gracias al sueño de **Tetsu** y su unión con **Hiro** (no se porqué me suena a **Gravitation**). Un día Tetsu escuchó a **Jersalem's Rod** tocar en un club. Con ellos se encontraba **Hyde** quien suplía al vocalista enfermo, cuando él era en realidad el guitarrista. Después de mucho hablar y varias insistencias Hyde aceptó la oferta (él creía que ser vocalista en una banda era lo más aburrido) y se llevó con él a **Pero**, el baterista de su antigua agrupación. Hiro participaba además como compositor principal.

En mayo de ese año hicieron su primera aparición en público, y con ello se ganaron el corazón de su ciudad natal, haciendo presentaciones de forma regular. Por causas personales Hiro decide salir de la banda en 1992, y Tetsu llama a su amigo de la infancia, **Ken**, para que tomara su lugar. Para esto el chico estudiaba arquitectura en Nagoya, pero no lo pensó dos veces y decidió dejarlo para ir con su amigo. Poco después también sale de la banda, y Tesu llama a **Sakura**, a quien no conocía muy bien, pero tenía excelentes referencias de su trabajo como baterista.

En 1993 comienzan a grabar su primer álbum con el nombre de *Dune* con ayuda de la casa discográfica Danger Crue Records. Sorprendentemente la primera

edición limitada se agotó (sólo eran 10,000 copias) y con ello se ponen a la cabeza de las listas Oricon (las listas de popularidad y ventas que se había mencionado en números anteriores), con ello deciden lanzar una edición regular del álbum y con ello inicia su gira.

Después de esta gran demostración de talento, Sony Music Japan les invitan a trabajar con ellos y editan su álbum *Tierra*, en el cual encontramos la canción *Blurry Eyes* usado en el anime *DNA²* (tema que hasta el día de hoy siguen tocando en sus conciertos). Después de su álbum *Heavenly*, *Mega True*, y con él la venta de más de un millón y medio de copias en solo unos días. Pero a pesar de su gran éxito los problemas se hacen presentes, pues Sakura se ve en líos con la policía y decide salir meses después para no afectar a la banda, aunque obviamente la carrera del grupo se vio afectada y debieron cancelar todo durante seis meses (incluso se van al extranjero para huir de la prensa), incluyendo el trabajo de su single *The Fourth Avenue Cafe*, que aun así se utilizó como ending de *Rurouni Kenshin*.

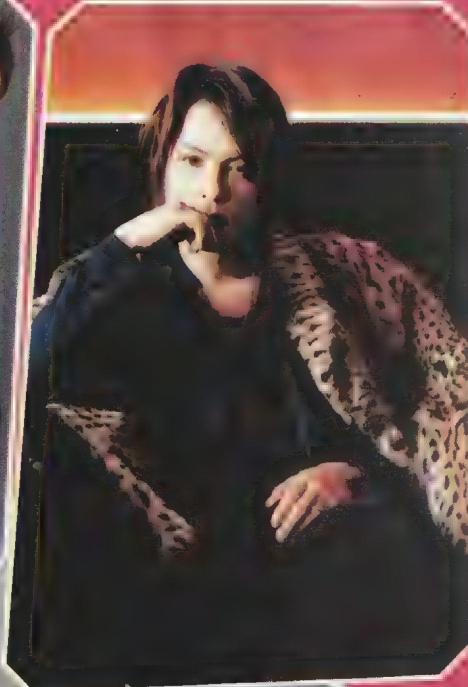
Después de nueve sin tener noticias de ellos, deciden reaparecer con su single *Niji* (arco iris en español), la canción más emblemática de la banda por ser una forma de relatar los duros momentos por los que atravesaba, con un nuevo baterista de nombre **Yukihiro**, que en un principio sólo actúa como colaborador y después se presenta ya como miembro oficial. A finales de 1997 dan su primer concierto en el Tokyo Dome (actualmente es el máximo lugar en el que un cantante puede actuar).

Para despedir el año con ello un sinnúmero de lanzamientos de singles y nuevos álbumes, además de que la prensa aprovecha su regreso para empezar a cuestionar la salida de Sakura y sus problemas con la ley. Llega el nuevo milenio y con ello un año de mucho trabajo, pero el 2001 se presenta muy tranquilo y solo se ve el lanzamiento del single *Spirit Dreams Inside ~Another Dream~*, el cual se incluye en la película *Final Fantasy: The Spirits Within*, para después tomar un pequeño descanso y cada quien hacer una carrera en solitario a la vez de que lanzan algunos discos recopilatorios.

El descanso no dura mucho, pues regresan en el 2003 con conciertos en Shibuya y su nuevo álbum *Smile*, el cual incluye el tema *Ready Steady Go*, tema de apertura de *Fullmetal Alchemist*, que hizo posible su primer concierto en tierras americanas frente a 12 mil personas (a mí me daría pánico escénico); también con ello vuelve la gran cantidad de trabajo para los chicos.

Después de su single *Link*, la banda desaparece y se pensaba que habían decidido tomar otro descanso, lo que dio pie a muchas dudas sobre su profesionalismo; sin embargo, la causa real era que preparaban el festejo de sus ya 15 años de existencia, creando nuevas ediciones de los álbumes *Ark* y *Ray* (los más vendidos de la banda) y los primeros 15 singles, incluyendo el inédito *The Fourth Avenue Café*, también se lanzó un paquete de cinco DVD's con conciertos y un Box Set de fotos y entrevistas, cerrando el festejo con dos conciertos en el Tokyo Dome.

Después de los grandes festejos, L'Arc-en-Ciel comienza a trabajar en su nuevo álbum, del cual no se ve nada hasta el 2007, y con él, el lanzamiento de la canción *Shine* (*opening* de *Seirei no Moribito*). También ocurre el lanzamiento de una gran cantidad de single, que sirvieron para formar el álbum *KISS*. En el verano los chicos se lanzan a una gran gira por casi toda Asia, por ahora sabemos que la banda ha pospuesto cualquier gira has-



ta el 2011, visto como un festejo de sus 20 años de experiencia, y también otro pequeño descanso de trabajos en solitario para posibles creaciones nuevas de la banda.

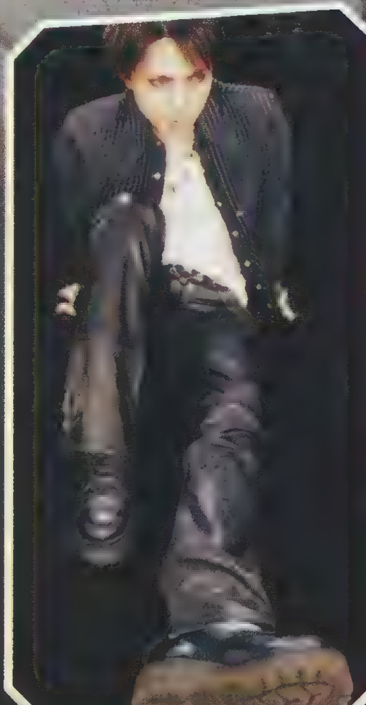
Ahora les contaré un par de datos curiosos: En 1997 la misma banda creó un proyecto musical paralelo a L'Arc-en-Ciel, llamado **D'Arc-en-Ciel**, que consistía en intercambiar posiciones (de instrumentos, no piensen mal jajaja) y grabar sus ya conocidas canciones con un sonido más pesado, y el único trabajo grabado con este seudónimo lo encontramos en el single *The Fourth Avenue Café*. Lo mismo sucedió años después, con el álter ego **P'unk-En-Ciel**. Ya se imaginarán qué tipo de arreglos hacían a sus canciones; cada personalidad paralela se daba a conocer durante los conciertos.

Por otro lado, existen dos mascotas representativas de esta banda, la primera es Mukimpo, creación del propio Tetsu: una especie de peluche en forma de plátano con ojos, y en cada concierto Tetsu lanza montones de estos a su público; el segundo, Ciel-chan, el icono oficial del club de fans en Japón y es creación del propio Hyde.

Volviendo con las múltiples personalidades, existe una tercera que se conoció como **The Zombies**, pero ésta sólo se mostró en dos conciertos. Además de las canciones propias de la banda con sus ligeras modificaciones, se tocaron dos temas propios de **Marilyn Manson**, incluso existe un reportaje en VHS y dos especiales de este álter ego para TV.

Por ahora eso es todo; y si no han escuchado nada de estos chicos, yo personalmente se los recomiendo bastante. Esta es una de las tantas recomendaciones que el equipo de Akiba-kei les da a todos ustedes. ¡Nos leemos después!

¡Bye-Bye!



DISCOGRAFÍA

ALBUMES: DUNE, Tierra, heavenly, True, HEART, ark, ray, Ectomorphed Works, REAL, Clicked Singles Best 13, The Best of L'Arc-en-Ciel 1994-1998, The Best of L'Arc-en-Ciel 1998-2000, The Best of L'Arc-en-Ciel c/w, DUNE 10th Anniversary Edition, SMILE, AWAKE, ark 15th Anniversary Expanded Edition, ray 15th Anniversary Expanded Edition, KISS.

SINGLES: Blurry Eyes, Vivid Colors, Natsu no yuu-utsu, Kaze ni kienaide, flower, Lies and Truth, winter fall, DIVE TO BLUE, Honey, Shinshoku -lose control-, Snow drop, Kasou, Heaven's drive, Pieces, Driver's high, Love flies, NEO UNIVERSE / finale, Stay away, Spirit dreams inside -another dream-, READY STEADY GO, Hitomi no juunin, Jiyuu eno shoutai, Killing me, New world, Link, The Fourth Avenue Café, SEVENTH HEAVEN, MY HEART DRAWS A DREAM, DAYBREAK'S BELL, Hurry Xmas, DRINK IT DOWN, NEXUS 4 / SHINE.

INTEGRANTES:
HYDE es el vocalista
TETSU es el bajista
KEN es el guitarrista
YUKIHIRO es el baterista
HIRO era el guitarrista
PERO era el baterista
SAKURA era el baterista

NINJAS, MÍTICOS ARTISTAS DEL COMBATE

En muchas ocasiones, el término Ninja se ha relacionado con el arte silencioso, con la astucia de un guerrero experto en distintas técnicas de combate. De igual manera, a estos guerreros se les relacionó con ciertas formas de conducta un tanto desleales o poco ortodoxas.

¿Asesinos, espías o mercenarios?

EL ORIGEN DE LA PALABRA NINJA

Se comenta que el término ninja proviene de la palabra kanji. Como tal, la palabra es la lectura tipo on'yomi de los kanji y también utilizada en el término original empleado en idioma japonés, shinobi-no-mono. Esto era utilizado para referirse a los practicantes del ninjutsu, como táctica de guerra y no como arte marcial.

De las formas, nin significa escabullirse, y jutsu es la interpretación de arte o destreza; la unión de ambos implica "el arte de escabullirse" o "arte del sigilo". La palabra ninja se volvió recurrente en la cultura popular, posterior a la Segunda Guerra Mundial, y prevaleció sobre shinobi-no-mono o shinobi, pues su pronunciación resultaba más fácil para los occidentales.

BREVE HISTORIA NINJA

Durante la época de Japón antiguo surgió un grupo militar de mercenarios, conocidos como ninjas, según el término occidentalizado. Se cuenta que estos realizaban [illegible] técnicas poco ortodoxas. Las cuales se basaban en el asesinato, el espionaje, el sabotaje, el reconocimiento y la guerra de guerrillas con el afán de desestabilizar al ejército enemigo.

Estos misteriosos guerreros se servían de estas artimañas para obtener información vital de la posición de sus tropas, con el motivo de lograr una ventaja decisiva en el campo de batalla. Además, utilizaban una amplia gama de armas y artefactos como espadas, shuriken o cadenas, y también se les consideraba todos unos expertos en la preparación de venenos, pócimas y bombas.

Para muchos, los ninjas son los padres del arte del disfraz, el cual utilizaban para pasar desapercibidos, según la situación imperante en el lugar de asalto, lo cual desecha la idea de esa típica vestimenta con la que hoy se les identifica. Pocas organizaciones militares, como los ninjas de Japón, son tan conocidas en el imaginario popular, pero al mismo tiempo tan incomprendidas.

De alguna manera, gran parte de la historia de este grupo se basa en mitos o exageraciones [illegible] que han dificultado su estudio y comprensión. Gracias a este desconocimiento, muchas muertes se atribuyeron en algún momento a este grupo militar. Sin embargo, y debido al hermetismo del grupo, resulta imposible saber con exactitud el número de muertes que causaron.

Lo que sí se ha comprobado es la ferocidad y la actitud temeraria de los ninjas, quienes fueron utilizados por diversos líderes militares. A diferencia de los samuráis, a quienes el *daimyo* no podría exponerlos a trabajos como el espionaje o asesinatos encubiertos (pues su reputación quedaría destrozada), los ninjas –quienes generalmente procedían de clases sociales bajas– se encargaban de realizar "el trabajo sucio".

Los orígenes de los shinobi (otra palabra con la que se conoce el grupo militar) son inciertos, aunque su antecedente más preciso se encuentra durante el siglo VI de nuestra era. No obstante, hasta el siglo XV se pueden identificar plenamente sus actividades y características, y así como los samurái, tuvieron su momento cumbre durante el periodo Sengoku de la historia de Japón.

Esta etapa fue una de las más complicadas en el Japón antiguo; un momento de gran inestabilidad y conflictos bélicos por la lucha del poder interna del país, que terminaría al establecerse el shogunato Tokugawa, época donde tendrían sus últimas apariciones.

NATURALEZA Y ARTE SILENCIOSO

Algunos historiadores creen que el talento ninja data del periodo 794-1185 y del 1192-1333, y desde la era Heian (China) hasta la Kamakura (Japón). Según esta versión, ésta sería la época de oro del Ninjutsu. Según tales estudios, el arte se definiría como una amalgama

忍者

de trucos mágicos y de sus capacidades técnicas, cuyo origen se remitiría a los *lamasterios* del Tíbet, hasta desarrollarse en los templos Shaolin de la China.

También estos estudios sostienen que la perfección y el mayor desarrollo de las técnicas se llevó a cabo en Japón. En la País del Sol Naciente se crearon técnicas increíbles, documentadas en manuscritos llamados Torimakis. Muchos de estos registros no se han podido descifrar, debido a que usaban códigos secretos para que no cayeran en manos enemigas.

Sólo las familias mas ancestrales tienen acceso a Torimakis y saben la correspondiente traducción Ninja. Se afirma que ellos desarrollaron sus técnicas por necesidad, pues existía mucha opresión en los lugares donde habitan, especialmente en China y Japón. La enseñanza de los conocimientos era difundida de padres a hijos.

La mayoría de las técnicas de los Ninjas se basaron en la naturaleza, en los animales, en el cuerpo humano y, sobre todo, en la astucia de la conducta de ataque animal. Por tal motivo sus técnicas se desarrollaron en los lugares abiertos, como las montañas o los ríos. A diferencia de cualquier otro arte marcial, las prácticas a campo abierto se realizaban con el objetivo de ser más rápidos, audaces y fuertes.

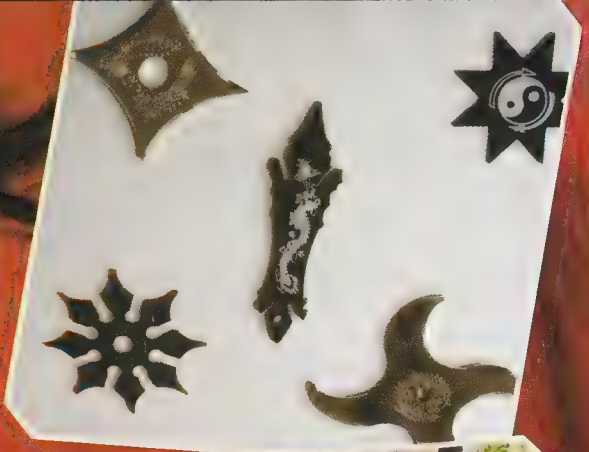
El grupo militar consideraba la naturaleza como el mejor lugar de entrenamiento, mejor que un Dojo. En cierto sentido se convertían en dependientes de la naturaleza, el arte ninja se transformaría en una forma de vida y no sólo como una técnica marcial. Se dice que el ninja

iba más allá de una simple táctica de guerra, y éste se entrenaba para ayudar a la gente y convertirse en una persona con suficientes valores en un sistema caótico.

Estos dignos representantes del arte del camuflaje desarrollaron técnicas y arsenales para infiltrarse en cualquier lugar. Por ejemplo, el Ukidari les servía para caminar en el agua; los Torinokos para desaparecer tras una cortina de humo; el Kyororo Kaki con el que forzaban ventanas; o el Kikigami, con el que escuchaban conversaciones tras las paredes; entre otros ingenios y artes.

Las técnicas de espionaje ninja se basaban en el libro *El arte de la guerra* de **Sun Tzu.** Otro aspecto destacable de su preparación era su prodigiosa resistencia al hambre y al dolor, un coraje que muchos consideran superior al del samurái. El Ninja, sin embargo, no consideraba deshonroso huir, pues eso le ofrecía una segunda oportunidad para atacar y concluir su misión.

Tras su captura, tenía que quitarse la vida, pues así no sería sometido a torturas, sobre todo de los samuráis, quienes encontraban en su captura todo un placer. Los ninjas no dudaban en sacrificarse en honor de la supervivencia de su especie, lo que devela la vida honrosa de estos guerreros, en muchas ocasiones criticados y juzgados de manera arbitraria.



CURIOSIDADES

En épocas distintas y de acuerdo con la zona, los ninjas recibieron distintos nombres. Los más representativos:

ERAS O PERIODOS

Periodo Asuka: Shinobi
Periodo Nara: Ukami
Periodo Sengoku: Kanja, Rappa
Periodo Edo: Onmitsu
Era Taisho: Ninjyutsusha, Ninsya

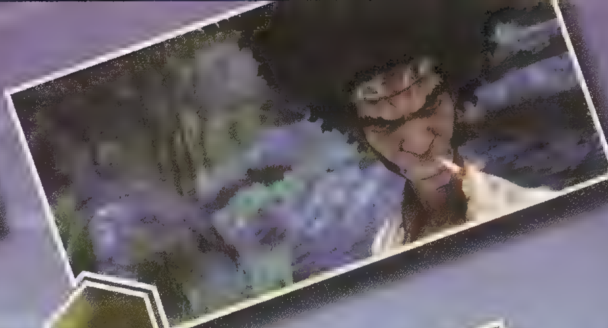
REGIONES

Kioto/ Nara: Suppa, Ukami, Dakko
Yamanashi: Suppa, Mitsu-no-mono
Niigata / Toyama: Nekizaru, Kanshi, Kikimono-yaku
Miyagi: Kurohabaki
Aomori: Hayamichi-no-mono, Shinobi
Kanagawa: Kusa, Monomi, Rappa
Fukui: Shinobi

AFRO SAMURAI

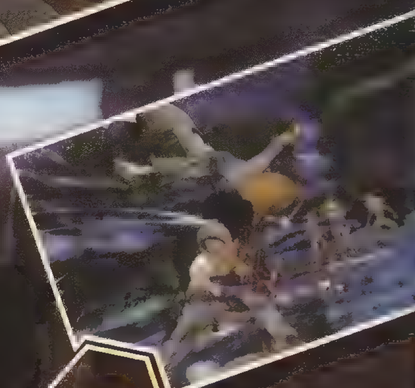
HIP-HOP, KATANAS Y SANGRE

Cuando hablamos de adaptaciones, más de uno se espanta porque en la mayoría de los casos sólo se aprovecha el nombre de una serie o franquicia, más o menos famosa, para hacer dinero, y se deja de lado la calidad del videojuego. Pero no se alarmen, parece que en esta ocasión esa vieja premisa quedó de lado, ya que Afro Samurai the Videogame rebasa por mucho los estándares de otras pobres adaptaciones. Si bien tampoco es la octava maravilla de los videojuegos, sí podemos garantizarles que los aficionados al anime no se decepcionarán en nada por lo muy bien logrado de esta adaptación.



CON SED DE VENGANZA

La historia, como siempre, es el alma del cual depende el éxito de un videojuego; una buena historia nos garantiza horas y horas de diversión. En esta ocasión Afro Samurai se apega de manera soberbia a la historia del anime, en donde obviamente nosotros manejamos a Afro, quien se encuentra en busca de la venganza por la muerte de su padre a manos del ahora "número uno" Justice, quien otrora fuera "número dos", y que luego de matar al padre de Afro se convirtió en el guerrero samurái más fuerte. El hecho de ver morir a su padre, decapitado por Justice, marcó la vida de Afro, quien en ese entonces apenas era un niño que no podía defenderse. Sin embargo, con el paso del tiempo fue volviéndose cruento y todo un guerrero preparado para recuperar la banda de la cabeza que perteneciera a su padre como el número uno, que ahora le pertenece a Justice. Entonces la misión de Afro Samurai será [illegible] enfrentando al final en el juego a [illegible] se cada [illegible]



uno de estos a los respectivos guerreros en orden ascendente, hasta llegar a la misión final con "numero uno", sólo que la dificultad y los enemigos confluirán se avanza en el juego (así creemos), lo cual hace más entretenido, el título.

Si bien la historia es idéntica a la del manga y el anime, los creadores de Namco Bandai se tomaron algunas libertades para hacer de La historia algo mucho más largo, es decir, podremos explorar niveles y pasar por situaciones que inicialmente no aparecen en el anime, para que de alguna manera nos desviemos de la historia original.

También debemos hacer hincapié que el juego nunca pierde la estética del anime, o sea, que hay que estar preparados para ver chorros de sangre correr por la pantalla. Pero esto no sólo es lo único rescatable del juego, cuya música es muy ágil, dinámica y amistosa, un Beat em Up muy divertido donde masacrarás a cientos y cientos de samuráis que se interpongan para llegar al final de cada misión.

A RITMO DE RAP

Los traileres o pelícu en donde aparece nuestro personaje se encuentra en fondeados por el ritmo frenético de Hip hop, y no podía ser de otra manera, ya que en el anime el encargado de esta área es el inconfundible rapero **RZA**, quien vuelve a aparecer para musicalizar el juego. El rechi de clus del anime y del juego. Ya que es totalmente contrastante con la era histórica retratada.

En términos gráficos, este apartado está muy bien cuidado y saturado, un tanto a exagerado, de que en uno de los juegos con mejor banda sonora. Sólo como dato complementario debemos aclarar que la exclusiva de esta misma banda sonará que se ocupó en el anime.

ARTE Y ESCENARIOS

Los personajes que aparecen en Afro Samurai son perfectos trabajo por parte de los desarrolladores la estética y el terminado han sorprendido remotos. Y como para darle un toque acorde, la animación del juego se encuentra realizada en la ya muy recurrente técnica Cel Shading, recordada mucho en títulos como en Prince of Persia o algún más atrás en Zelda Wind Waker. Los escenarios tiene esa marca del Japón feudal muy clásico con un toque futurista muy al estilo de la serie, esto, lo único que hace es que en conjunción todo sea muy bueno.

Básicamente no existe mucha diferencia entre las versiones que son presentadas para PlayStation 3, como para Xbox 360, ambas versiones cuentan con la misma calidad y el mismo contenido de rap, katanas y golpes.

EL ARMA ADECUADA

Los ataques y el modo de juego son verdaderamente frenéticos y sangrientos. Si bien es posible soltar una que otra patada o puñada a los rivales, el arma por excelencia de Afro y de todos los samuráis es la espada. Esta es muy ágil y con ella se pueden realizar varios movimientos hasta llegar a combos letales. El momento más brutal del título se presenta cuando hacemos una especie de finished con los rivales, en ese instante, la pantalla se vuelve gris y nos permite ver y recoger el lugar exacto donde se realizará la carnicería de cuerpo. Esto en pantalla luce maravilloso, porque todo al ser gris, lo único que resalta en color es la sangre del oponente.

Algo similar sucede con Afro Samurai para medir la estabilidad del personaje, pues a pesar de ser un gran peleador, también puede ser derribado y aunque no exista un medidor en la pantalla para hacernos saber el estado de salud del personaje, la pantalla se tornará de color grisáceo cuando Afro esté maltrecho, algo muy similar a lo que pasa con el personaje de Uncharted: Drake's Fortune.

Todos y cada uno de los personajes y situaciones que aparecen en la anime también están presentes en el juego. Está por demás decir que se trata de un título para adolescentes y adultos debido a su temática y brutalidad, además de los hechos sangrientos que presenta en sí la serie. Un ejemplo de ello es el sub género Gigantic de hentai de Afro Samurai, y sus alucinaciones con la presencia de un Afro ego con saco de mago del Bronx.

A lo largo de la historia de juegos llamados de nueva generación, hemos visto títulos de variadas adaptaciones de animes que han dejado mucho que desear y otras han sido necesitadas. Ninguno, Afro Samurai entra en el segundo grupo dentro de los juegos que debemos jugar, y que nos dejarán con buen sabor de boca en este 2009.

AKIBA TU CORREO

Hola, mis akibas relajientos. Qué tal se la pasaron el día del amor y la amistad. Seguramente los más aventados se pusieron a seducir a la loli de sus sueños, y los tímidos no salieron de debajo de las piedras por miedo al rechazo. Pero relax, que siempre hay un roto para un descosido, o en dado caso un shinobi para su hokague. Momento ya ando divariando. Seguramente ese refresco tenía algo. Triste Dávalos, donde me intoxique será tu culpa, canalla. Bueno, antes de que entre en la locura total veamos qué nos escriben los akibas del mundo unido wiiiiii.

EL AKIBA DEL MISTERIO NOS ESCRIBE

Hola, esta es la primera vez que escribo. Leí de un brother en la revista de junio que pedía un póster de *Onegai Teacher*, y ojalá sí lo pongan, porque esa maestrita está súper. Bueno, por mi parte es todo.

BUSCANDO UN BUEN PÓSTER PARA NUESTROS LECTORES

Huy a eso le llamo buen gusto, y como el pueblo fan manda no descansaré hasta que nuestro director despierte de sus laureles y ponga ese ansiado porte; aunque sea en el especial fanservice de este año pero he de logarlo, no te apures.

FÁTIMA YANET ÓRNELAS OROZCO NOS SALUDA DESDE APATZINGAN

Soy de Apatzingan, Michoacán, y estudio el segundo semestre de la universidad. Aunque ya estoy un poco grande sigo siendo una de las personas a las que le gusta el anime. Entre mis series favoritas están *Full Metal Alchemist, Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Avatar* y muchas más. Es la primera vez que les escribo, pero soy una súper fan de su revista. Lo que más me gusta de su revista es los súper póster que ponen, además de las cartas de los akiba. Espero que pongan mi correo electrónico para así poder conocer más gente a la que le interesa el anime. Se despide una de las tantas admiradoras de su revista *Akiba-kei*.

LA EDAD NO IMPORTA

Nunca se es demasiado grande ni demasiado joven para disfrutar de lo que realmente te gusta, y el anime es una de esas cosas. Si bien este medio está abierto a todo mundo, el gozarlo y maravillarnos con él en la medida que deseemos sólo depende de nosotros mismos. Disfruta de tu afición sin importar lo que piensen los demás, palabra de akiba jeje.

UNA GRAN LECTORA NOS ECHA FLORES Y MUCHOS COLORES

Hola. Mi nombre es Carmen y los quiero felicitar por la buena revista que tienen, es la mejor que he conocido y siempre estoy pendiente para que no se me pase comprarla (ya que soy muy despistada). Les agradecería mucho si por favor pusieran un póster de *Naruto* y uno de la *Visión de Escaflowne*, ya que son unas de mis series favoritas; además, algún resumen de *Digimon Adventure, Digimon Adventure 2* y *Digimon Tamers*. Les dejo mi correo para que lo publiquen y así tener muchos amigos por correo, el cual es inuyasha14_sakura@hotmail.com

AL CLIENTE LO QUE PIDA, Y SI ES UNA GRAN AMIGA MEJOR

Con gusto pondremos los póster que nos pides, amigocha, sólo danos tiempo de organizar los números en que saldrán y podremos complacerte como mereces. Últimamente, al igual que tú, muchos lectores nos han pedido reseñas y póster de *Digimon*, así que no dudes en que algún día saquemos un especial dedicado a esta fantástica serie. Mantente al pendiente y te daremos una gran sorpresa.

AKIBA

TU CORREO

LA JOVEN OTAKU SEMPAI NOS ESCRIBE CON UNA PETICIÓN

Konichiwa. Me llamo Betzaera Dánae (otaku sempai) y tengo 15 años. Me gustaría que pusieran mi correo para conocer a gente que les guste las series de *Inuyasha, Naruto, Ranma 1/2, Saint Seiya* y las obras de **CLAMP**. Quisiera pedirles que me mandaran los datos de cómo enviarles una carta, pues me encanta dibujar, y quisiera enviarles uno porque no sé como los esperaré. Correo: inuyashasamazx@hotmail.com

AQUÍ ESTÁ LA DIRECCIÓN

Hola, Betzaera. Aquí te dejamos la dirección para que nos mandes todos los dibujos que quieras, tú y todos los lectores que lo deseen. Esperamos que tengas muchos amigos por correo; de entrada puedes considerarnos como tales si es que merecemos tal honor. Cuídate y sigue siento tan buena fan como hasta ahora.

Dirección: Revista Akiba-kei, Vanguardia Editores, Col. Santa María la Ribera, Salvador Díaz Mirón No. 156, cp. 06400, Distrito Federal.

IRMA CHAN SE PRESENTA POR PRIMERA "BIS"

Hola, me llamo Irma pero me dicen Irma-chan. Es la primera vez que les escribo para decirles que su reva es genial. La colecciono desde el número dos. Me gustó mucho el especial de gore, y espero que hagan otro más genial y que ahora sí pongan un póster de *Elfen Lied*. Me gustaría que en cada anime que reseñen pusieran para qué edad es apto. Bueno, me despido pidiéndoles que publiquen mi correo para conocer más akibas que les guste mucho el gore. Mi correo es irma88@live.com.mx.

UN ESPECIAL DE GORE PREPARÁNDOSE PARA TI

Amiga, tienes boca de profeta. Ya estamos preparando un nuevo especial de gore, además de diferentes portadas con temas oscuros y sangrientos. En el caso del póster de *Elfen Lied* aún no encontramos una imagen lo suficientemente decente para darte a ti y a todos los y las que nos lo han pedido y tanto ansían. Así que muy probablemente hagamos uno exclusivo, hecho por nuestros ilustradores, con tal de darte lo que tanto ansias.

UN FAN DE LAS SEIYUUS NOS ESCRIBE

¡¡¡Hola amigos!!! Cómo están todos. Espero que muy bien. Yo sí sólo les escribo para realmente felicitarlos por el gran trabajo que han hecho con su revista, es la mejor. Y ya de paso, pedirles que en algunos de sus números hablen sobre los seiyuus más famosos y los actores de doblaje (al español) de Na*ruto*, *Inuyasha* y *Ranma1/2*. Se despide de ustedes su amiga y hermana akiba-kei Iris (Misa). Mi correo es: iris.maria.94@hotmail.com Para los akiba's q quieran conocerme más, sayonara mata ne!!!!

Y POR SUPUESTO LOS AKIBAS LE RESPONDEN

Bueno Isa, en nuestra sección de j-sound tratamos de plasmar todos los aspectos de la música moderna nipona, y eso incluye a las seiyuus. Tu carta nos ha hecho notar que no los hemos explotado como es debido, por lo que en próximos números les daremos la importancia que merecen, al igual que los actores y actrices, que han hecho que el doblaje en nuestro país sea considerado el mejor del mundo. Próximamente haremos un reportaje sobre el reparto de doblaje de una nueva serie que está por estrenarse. No te puedo decir cuál porque rompería la sorpresa, pero sí te puedo comentar que los shinigamis estarán más que felices. Huy, ya dije demasiado. Así que nos vemos próximamente, y mantente alerta ante esta sorpresa. Bye

Si tienes alguna duda, sugerencia o recordatorio de parientes cercanos, éste es tu espacio. No dejes de escribirnos a nuestra dirección akiba_kei@vanguardiaeditores.com, tu opinión es lo más importante para nosotros.

Ahora también puedes buscarnos en Hi5, http://revista-akiba-kei.hi5.com y en nuestra página de internet: www.vanguardiaeditores.net/akibakei

AKIBA-KEI

アキバ系

LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU

ya hay suscripciones

adquiérela ya

PAGANDO ÚNICAMENTE

$240.00

x12

EJEMPLARES

SIN GASTOS DE ENVÍO

RECIBE COMPLETAMENTE GRATIS
3 EDICIONES DE LA REVISTA

CONEXIÓN MANGA

SUJETO A EXISTENCIA

D.F. :15 00 48 00
INTERIOR:
01 800 288 80 10

REALIZA TU PAGO ¡YA!

- TARJETA DE CRÉDITO
- DEPÓSITO BANCARIO

1) BANAMEX Suc. 0637 Cuenta No. 1860841 ó HSBC Suc. 0959 Cuenta No. 4013318969 a nombre de **Representaciones Editoriales Internacionales, S.A. de C.V.**

WWW.SUSCRIBETEONLINE.COM

27 FESTIVAL DE COMICS Y MANGA 2009
Et LA MOLE
Mitos y Leyendas
13,14 Y 15 DE MARZO
EXPO REFORMA, AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ
TEL. 56986273
www.lamole.com.mx
A TRES CALLES DE LA ESTACIÓN DEL METRO JUÁREZ
HORARIO DE 10:00 A 19:00 HORAS
ADMISIÓN $50.00 PESOS
2X1 EL DÍA VIERNES 13
2X1 CON TARJETA PUNTO JOVEN, 2X1 DOS PERSONAS DISFRAZADAS
COMUNIDAD PUNTO JOVEN